A magyarországi AMIGA felhasználók Központi Bizottságának lapja

6.

Ára: 200Ft

BUDAPEST 1399
P.f.: 701/836.

AMIGA Only

1997. február

ASSEMBLY - C - AREXX programozás

Magyar AMIGÁs újságok

SCENE-LIFE

MAXON CINEMA 4D

ROVATOK:

PoWeR

melléklet

CD

GAMES

HARDWARE

Hungarian's Biggest-Selling
AMIGA Magazine :-)

INTRO

Udvozlok mindenkit ezen a szep teli napon! (Remelem még tel lesz, mire az újság megjelenik...)
Ugy latszik az 1996-os ev vege/1997-es év eleje valami változást hozott a magyar AMIGAs életbe.
Az AMIGAGuru végleges megszünésével felsokszorozódhatott az emberekben a tenniakarás és ennek az eredménye: 2 papir és 8 (!) lemezújság. (természetesen most csak azokra gondoltam, akik nemregiben adtak ki/vagy nemsokára fognak kiadni új számot)
Hat ilyen mérvü lelkesedés láttán elfogott minket a kétely ("*en Ketely felügyelő vagyok, adja meg magat, be van kerítve*"- igy történt...), hogy valóban olyan csekély-e a magyar AMIGAs réteg, vagy csak "sötétben bujkált" eleddig?
Azt hiszem a közeli jovöben erre is meglesz a válasz.

Az AMIGAonlyról egy pár keresetlen szót:
Először is az AMIGAonly név szabályos irásmodja nagy AMIGA és kis only egybeirva. (egyébként ez senkit sem érdekel, de gondoltam leirom. .)
Másodszor is az #5-ös szám hátlapjának alján lévő info-k nem igazán felelnek meg a valóságnak. Ime a teljes stáblista:
Főszerkesztő/Szerkesztő/Tördelő/Levelíró/Egyéb alja munkák: **Magic**
Nyomdai utómunkák: **Szabó Attila**
Louise jelenleg a *NHL* -be szerződött .. (nem, nem hokizik, hanem a Native Human Laboratories nevü project-jében az LSDictionary-t fabrikáljak ezerrel)
Ezen kívül persze egy nagy halom "külső" munkatárs dolgozik nekünk... nekik MEGATHANX és free AMIGAonly jár. A nem olyan távoli jovöben a cikkirokat - munkájuknak megfelelően - anyagilag is dijazni fogjuk... Ehhez azonban el kell érnünk bizonyos anyagi feltételeket.

Az #5. szám miatt egy halom kritikat kaptam, miszerint kicsit összefolyik a tördelés és emiatt nehéz benne eligazodni. Hááát... lehet, hogy igy van, pedig direkt csináltam ilyen "dizajnosra" Mentségemre csak az szolhat, hogy nem tördelő a szakkepesitésem, hanem rendszerszervező. (Ebben a számban igyekeztem azért ezen változtatni... a többit majd meglátjuk!)

A jövőről:
Már van papíralapú konkurrenciánk, akik havonta történő megjelenést tüztek ki célul: tehát fel kell kötni a gatyamadzagot... (legalábbis fel kéne!)
Mi azért szerényebbek vagyunk: 4-5-6 hét (nyolc, kilenc, tiz) múlva szeretnénk megjelentetni a #7 számot, és a továbbiakban is tartani ezt az ütemet.
A tartalomról csak annyit, hogy - nyilván - fejlődni szeretnénk, nem is negatív irányba (pedig az is fejlodés - visszafejlodés!), igyekszem ezek után minél tartalmasabb cikkekkel megtölteni a magot.

A felallas úgy fog kinézni, hogy:
50 % Felhasználói
25 % Game
25 % ShapeShifter, vagy más Emu-k.
Az oldalszám lazán felugrott 36-ra. Ez nem volt betervezve, de hát ennyi sikerült... A későbbiekben várható 40 sőt 48 oldal is, de ezek után valamivel fokozatosabban fogjuk csinálni a dolgot. (nem lesz megegy 16-20-32-64 ciklus!)
A példányszám 500-ról 700-ra növekedik (e számmal), igaz volt ennél több is, de az még mindig ott van „raktáron". (pl.: Ao 3.)

Az újság megrendelhető!!! A megrendelés című játékkal már több izben is próbalkoztunk, de eleddig nem sok sikerrel.. Esetünkben az logja jelenteni az újdonság erejét, hogy ebben a magban lesz egy darab csekk is, amit (a lap végén található útmutató alapján) kitoltven, és az azon feltüntetett pénzt befizetven, valamint a megrendelőlapot címünkre eljuttatvan (phew!) az AMIGAonly megrendelt állapotú lesz! (Yell!)
A megrendelés nem időre, hanem 5 számra előre szól... ismerve a körülményeket, ugye. Ez az öt szám (csaknem biztosan!! - 99.5 %) még iden meg fog jelenni. (a fel % a világvége és egyéb finomságok kategóriába esik..)

Még valami... Tervezem egy állandó szerepjáték melléklet beindítását is, ami - természetesen - nem az AMIGA rovására menne, hanem plusz oldalakon nyomulna... Ezzel kapcsolatban elemenyeket kérek, de a dolognak nagyreszt anyagi okai vannak (tehat mindenfajta levélbombak azonnal fabrikálása helyett ezen tessék elgondolni!!!).

Na most már befejezem mondókámat. **AMIGA RuLez!**

Magic

Az *AMIGAonly* megvásárolható az alábbi üzletekben, helyeken:

Budapest:

PC AND MODELL 2000 Kft.
VII. ker. Wesselényi u. 21.
Tel.: 267-90-37

RUTON Bt.
VII. ker. Josika u. 25.
Tel.: 351-56-56

CYBERSTREET
XIV. ker. Ond vezer utja 25.
Tel.: 06-30-526-524

TELETECH Kft.
XIV. ker. Angol u.
Tel.: 220-63-91

Gyöngyös:

AMIGA & OTHERS Computer
Vachot Sándor u. 30.
Tel.: 06-37-317-613

Sopron:

PC PINCE
Erzsébet utca 15.
Tel.: 06-99-312-522

Miskolc:

VISION FACTORY
Thökölv u. 22. 2/2
Tel.: 06-46-357-596

Győr:

PC KLINIKA
Vörösmarty út 12.
Tel.: 06-96-317-746

Illetve a „lentebb" felsorolt AMIGÁs klubok bármelyikében, es persze a postacimunkre küldött értesitő vagy megrendelőlap segítségével is.

AMIGAonly
1399 Bp. Pf. 701/836.

Tartalomjegyzék

1. Borító (Szabó Attila)
2. Intro / Info-k / Tartalomjegyzék (Magic)
3. AMIGAonly FAQ (Magic)
   Magyarországi AMIGÁs klubok
4. GAMES rovat (Magic)
   - Tiny Troops
   - Zone 99
   - Bograts
   - Chaos Engine 2.
5. - Poing 4.
   CD rovat (Horváth Péter)
   - Oldtimer
   - Wendetta
   - Grolier Electronic Encyclopedia
6. - EPIC Interactive Encyclopedia
   - AMIGA Developer CD
   - CICA Graphic
   - BLUE Box
   - Animatic
   - DO IT! Vol 1.
7. - Nordpool
   - Imagine PD 3D
   - LightROM Gold
   - Adults Only!!!
   - LS Dictionary V3 (NHL)
8. Maxon Cinema 4D (Raven)
10. Art Studio V2.0 (Dark)
11. Art Effect (Flex)
    Magyarországi AMIGA BBS-ek (Magic)
12. PoWeR rovat (Chris & Jagu)
    - Image Studio 3.0
13. Magyar AMIGÁs lemezújságok
    - Dream Mag (Evil & Angel)
    - Cyber News (Stef)
    - Doze (MB & Rabba)
14. - pROMag (eLvis)
    - Font (Font Team)
    - WorldNews (SpaceHawks)
15. - OutSiders (Zak)
    AMIGA-fan melléklet (AMIGA-fan Team)
16. PROGRAMOZÁS
    - Assembly rovat (Prievara Zsolt)
17. - C rovat (Misku)
18. - Arexx rovat (Phoenix)
19. - Code Or Die! Stereo Birds Vision (Zak)
21. HARDWARE rovat
    - A1200 Keyboard Matrix (Massiac helyett Magic)
    - Olvasói levél - Az ALICE hütése
22. Egyszerűen AMIGA... pc-seknek is (Robo)
24. Directory Opus 5.5 (Magic)
25. Visszatekintés 1996-ra (Rabba)
26. AmiNET / InterNET (Goa)
27. Mi is az az SCSI? (Bozó)
29. A/BOX Info (ZeeNO)
30.
31. SCENE life
    - Interview Clary/Drifters^Crux-al (Lord)
    - Good Morning Magyar AMIGA Scene (Magic)
32. Levelezési rovat (Magic)
33. Hirdetések
35. Az AMIGAonly #7. tartalmából...
    AMIGAonly megrendelőlap

MEGA Thanx 2:
Összes FANatic AMIGAonly olvasó és AMIGA user

Extremely Special Thanx 2:
Magic (Hi-hi Ez én vagyok!!!)

Thanx for the MAG 2:
Rendall, Bozo, Zsolt, Misku, Poenix, Robo, Zak, Raven, Dark, Flex, Lord, Goa, Gizm0, Rabba, MB, Stef, Evil, Angel, Chris, Jagu, Rusy, Borsányi István, Horváth Péter, Emeric SH, Font Team, eLvis, Louise, Alan and the others.

Special thanx for the MAG 2:
Szabó Attila

Collegal thanx 2:
PoWeR, AMIGA-fan, Doze, Dream Mag, CyberNews, pROMag, Worldnews, Font, Outsiders

Thanx for the Adverts 2:
PC AND Modell 2000 Kft, Ruton Bt, PC Pince, Derko HW, Teletech Kft, AMIGA & Others Comp., CyberStreet, Vision Factory, Aurum DTP Studio

Thanx for the BOARDS 2:
ADT, Fate, Poko, Goa, Gozm0, Wintermute, Lord, MB, Dark

Other thanx 2:
Ernie, Nissifer, Codex, Mucsi, EFT, Louise, Alan, Lay, Feki, Cabba, Gato, Mash, Gyu, Phoenix, Frankie, Detox, Rendall és mindenki masnak, aki kimaradt.

Magic's Special Thanx 2:
Ildike (!!!)

Special SUXX 2:
matav

AMIGAonly FAQ

Frequently Asked Questions

Sokan kérdeztek tőlem a minap, hogy miafrancért nem folytatjuk az AMIGAonly FAQ címmel megkezdett irománysorozatunkat. A kérdés egy kissé meglepett, mégpedig talán azért, mert a fontosabb kérdéseket "teljesen" kivéseztük az Ao #3-ban, volt meg egy ilyesmi az Ao #4-ben is, kinek van még kérdése???
Látom van. Tehát az Ao FAQ - közkívánatra - folytatódik... (A kérdéseket nekünk tették fel itt-ott-amott, de ha valami közérdekű kérdésetek van, ne habozzatok azt levélben feladni, mivel ha FAQ kell, akkor toltsétek is meg "anyaggal"! Ezt jól megaszontam...)

K: Van nekem egy olyan HD-m, amelyik ha radugom a gépemre nem hajlandó működni. Pedig máshol rendesen működik. Mi lehet itt a gond?

V: Ha nem véletlenül egy TRA kártyáról van szó (az hajlando ilyen trükkökre), akkor valószínűleg valami táp-problema lesz a dolog háta mögött. Ilyenkor ajánlott egy pc-s táp beszerzése. Ha azonban nem kívánjuk átszerelni az AMIGAs táppá, akkor használhatjuk csak a HD-k meghajtására is. Vigyázzunk, hogy a HD mindig vagy előbb, vagy egyszerre indúljon el a geppel, mert ha a gép indul hamarabb, mint a Winchester, akkor annak csúnya 'sárga guru" lesz a vége...
FIGYELEM! Ha nem vagy biztos magadban akkor NE CSINALD!!! Ez nem egy olcsó mulatság. (Viszont működik, mivel én egy évig használtam ilymódon egy A1200+táp és egy Seagate HD+saját táp "configot".)

K: Szeretnék nyomulni az InterNet-en, mert az a jövő útja, az "információs szupersztráda". Milyen modemet vegyek az AMIGÁmhoz?

V: A válasz roppant egyszerű. Bármilyen külső modem megfelel. (tudomásom szerint) Vagy ha nagyon sok pénzed van és A1200-d, akkor PCMCIA. És kevesebbet kellene nézned a pecéábécét!
A sebességről:
Minimum egy 14.4-es "kell" hozzá, de a legjobb, ha legalább egy 28.8-asat veszel. (az a cool!)

K: Van egy remek CD meghajtó a gépemhez, de nem tudok rajta zene CD-ket hallgatni. Megkérdeztem az apu egyik barátját (ő egy hiperszuperokosbácsi, hetente fél órát szokott makogni a TV egyik műsorában a "csucs"-számítógépekről meg a világ egyéb csodáiról, és ő azt mondta, hogy hangkártya kell hozzá, ha nem akaram az elején lévő kimenetről fejhallgatóval hallgatni. Mit tegyek?

V: Először is "takard be" ez ismerős bácsit (mint Moszkvát a hóesés), mivel akár a CD elején lévő kimenetről is csatlakoztathatod egy Hi-Fi toronyra (az ugyanis egy - valamilyen szinten - kierősített jel), nem kell hozzá más, mint egy stereo jack-RCA csatlakozó. (bármelyik hiradástechnikai boltban kaphatsz ilyet) De ha jobbat akarsz, akkor a CD-hez (gyárilag) kapott kis csatlakozó egyik végét levágod (természetesen nem azt, amelyiket a CD hátuljába kell dugni!!!, hanem a másikat) és rászerelsz egy stereo RCA dugót a végére.
Ezek után hadd szóljon a muzak! (persze előny, ha van egy Hi-Fi tornyod, vagy valamilyen egyéb erősítőd... akár egy rádió is megteszi)

K: Milyen printert vegyek az AMIGÁmhoz? Mikor a boltban mondtam, hogy AMIGÁhoz szeretnek printert venni, az eladó bácsi kiröhögött, majd az mondta, hogy ők olyat nem tartanak...

V: Majdnem mindegy, hogy milyet veszel. Az újabbak közül mindet tudja kezelni az AMIGA. (a régiekkel lehet zűr, meg azokkal, amelyeknek nincsen grafikus módjuk... ezeket onnan lehet felismerni, hogy gyanúsan olcsók és a boltban ötcentis por áll rajtuk...)
Ha benézel a WB lemezekből a STORAGE feliratú Printers könyvtárába, ott találhatsz egypárat, amelyet "tutijók" AMIGÁhoz.
- Ha sok szöveget nyomtatsz, és nem zavar a zaj, akkor mátrix-ot vegyél,
- Ha leveleket irogatsz, de nem túl sokat, akkor a tintasugaras ajánlott, ám
- Ha sok pénzed van, és nagyon szépen akarsz nyomtatni, akkor a laser az, ami kell neked.
Színes printerek esetén ajánlatos először a kezelősoftware/driver beszerzése az adott típushoz, pofáraeseés elkerülése végett. (TurboPrint 4.x. vagy high-er)

K: Sokat hallottam már az SCSI kifejezést. Mi az?

V: Látod, látod, de figyelmetlen vagy!!! Pedig itt az újságban van róla egy teljes cikk!!!

K1: Van egy HD-m. A barátomnak is van egy HD-ja. De nem tudjuk összehozni a kettőt egy gépen, hogy működjön is. Miért van ez?
K2: Mi az, a MASTER meg SLAVE, meg CABLE SELECT felirat a HD-n? Oda mit kell dugni?
K3: Mi az, hogy jumper (ejtsd: dzsámpör - aaargh!)? Oly sokat hallottam már róla, de nem tudom mi lehet az. Megnéztem a szótárban is (emiatt vettem meg az LSSzotar-t!!!), de ott azt írták, hogy azt jelenti "ugró". Akkor most mi ez?
V: Nohát, egy halom ilyen kérdést kapok(kapunk) meg mindig. Miért van ez? Most az egyszer még elmondom, tehát mindenki figyeljen ide!
Adva van kettő IDE winchester. Ha egyszerre egy gépen akarjuk üzemeltetni, akkor az egyiknek MASTER a másiknak SLAVE állásban kell lennie.
Ezt a HD-n valahol (általában a 40 pólusú csati közelében, vagy valahol a HD alján) elhelyezett kis tüskék segítségével tehetjük meg, mégpedig olymódon, hogy a megfelelő tüskéket egy kis műanyak vacakkal (ez a JUMPER) lezárjuk, illetve aminek nem kell lezárva lenni, az meg megnyitjuk.
Általában oda van írva alá/fölé/mellé ily módon:
MA SL CS
Ha nincsen, akkor valami okosabb emberkétől kell megkérdezni, vagy megnézni a HD-hoz mellékelt kis gyári füzetkében. Ha egyik sem nyert akkor nincs más hátra, be kell menni egy szervizbe és meg kell kérdezni.
Még valami: ha az egyik HD MASTER a másik pedig SLAVE állapotú, az még nem azt jelenti, hogy a MASTER-ről fog bootolni, hanem csak azt, hogy az a MASTER. Mindig az fog boot-olni, amelyiknek magasabb a boot-prioritasa.
Értherő, nem? Ennek csupán egy következménye van, mégpedig az, hogy ha mindekettő HD-n van DH0: partíció, akkor a MASTER HD-é marad DH0:, a SLAVE HD-é pedig ideiglesen DH0.1:-re íródik át. (EZ NEM VÉGLEGES, csak az OS adja neki, hogy meg tudja különböztetni egymástól a két winchestert.)

K: A múltkor láttam egy VGA monitort AMIGÁ-hoz csatlakoztatva. Olyan szép volt, hogy nekem is kell ilyen! De hová kell dugni???

V: Kell hozzá egy kis átalakítot szerkezteni, szerezni vagy venni (ki-ki vérmérséklete szerint) és nosza rajta! (Benne volt az átalakító rajza az Ao #3-ban!!!... Mi az, hogy nincsen meg??? - MEGVENNI!)

Hat ennyi kérdes jutott hirtelen az eszembe... Várjuk kérdéseitek postafiókunkra... Ha nem értessz valamit, na habozz írj! Hátha rajtad kívül mások is okulnak majd belőle...

Magic

(Special Thanx to Feki for some good questions!)

"Kis történet az Magyarországi AMIGÁs Klubokkal kapcsolatban"

Egyszer volt, hol nem volt... éppen a PoWeR #10-et lapozgattam, mikor megakadt a szemem valamin.. mégpedig, hogy Pécsen egy AMIGA club indul!
Erre én is beindultam, mivel az Ao #5-ben éppen azt írtuk, hogy - ha lehet - mindenki jelezze felénk amennyiben tudomása van barmilyen magyar AMIGÁs megmozdulásról.
No első lelkesedésemben rögvest felhívtam a contact-nak megadott telefonszámot (eLvis-t), megmondtam, hogy ki vagyok (nagyon), stb., stb., majd megkerdeztem, hogy hallott-e már az AMIGAonly-ról.
Hallott, persze... meg is van. Erre azt kerdeztem, hogy akkor miert nem írta meg felhivásunkra azt, hogy hol és milyen klubot üzemeltetnek? (mert közben kiderült, hogy a klub már működik)
Ekkor úgy tűnt, hogy valami nem klappol... megkerdeztem eLvis-t, hogy melyik a legutolso AMIGAonly-ja. Erre azt valaszolta, hogy csak a #2. van meg neki...
Sorry! - mondtam, és becsomagoltam neki egy 3, 4, 5. számot.
Ennyi a mese... azt akartam ezzel kihozni egyrészt, hogy roppant SHIT a reklamoztatasunk... masrészt vannak azért magyar club-ok, csak fel kell őket deríteni. (ez mindenkinek jó volna)
Akkor jöjjenek a címek és egyéb info-k!
(ennél azért biztosan több van szerintem)

Budapest:

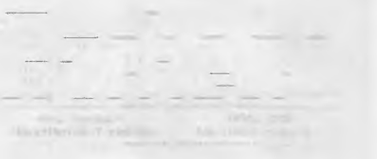
- Budatétényi AMIGA Club
Budafok-Tétény Művelődési Központ
XXII. kerület Nagytétényi út 35.
(minden szombaton 10-15 óráig)
- "Szabó Pál" AMIGA Club
M E G S Z Ű N T
- "Fáklya" AMIGA Club
Fáklya klub
VI. kerület Csengery utca 68.
(minden szerdán)
- "Csokonai" AMIGA Club
Csokonay Művelődési Ház
XV. kerület Eötvös utca 64-66
(minden szombaton)

Kőrösladány:

- Körösladányi AMIGA Club (KAC)
Körösladányi Művelődési Ház
Contact: Nissifer - 01(Körösladány)469

Pécs

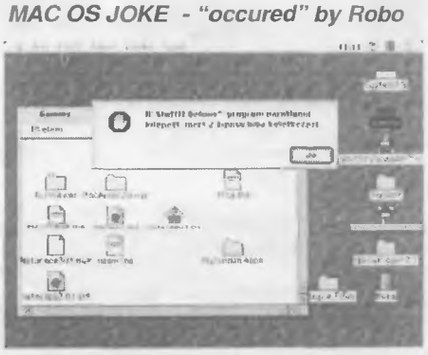
- Pécsi AMIGA club
Szivárvány Gyermekház Pécs
Pécs, Veres Endre utca 6.
(minden páratlan hét pénteken 16 órától)
Contact: eLvis - (72)314129, Bebe - (72)412783



Az info-kat szedegette.

Magic

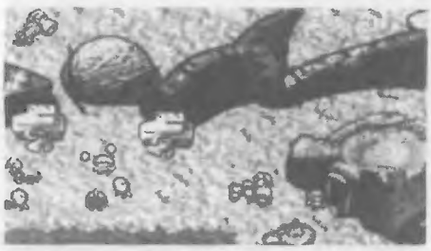
MAC OS JOKE - "occured" by Robo



GAMES - rovat

Tiny Troops - Vulcan Software

No hát a Vulcan SWare az egyik utolsó mohikán AMIGÁra, aki úgy dontött, hogy játékokkal önti el a piacot.
Még ki sem heverhettük a Valhalla legújabb része által okozott maradandó károsodásokat (pedig várható a 4. rész is...) máris itt van a TINY TROOPS nevü stuff.



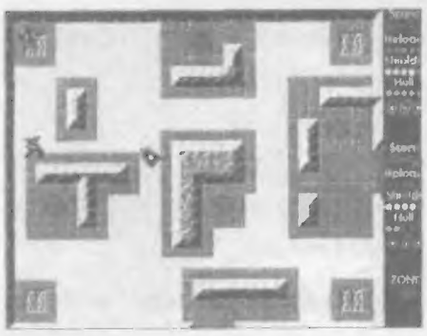
A játék alaptörténete, hogy két idegen faj a Klute-ok és a Furfarian-ok megérkeznek a Föld nevü bolygóra, mert éppen útba esik nekik, meg különben is.
Azonban ezek az idegenek olyan kicsik, hogy ha ennél kisebbek lennének már nem is látszanának. De ott vannak mindenütt, a fürdőszobától elkezdve a konyhán át a kertig, meg a strandig mindenütt hemzsegnek.
.. mi sülhet ebből ki? kérdezi az egyszeri ember. Hát bizony ez egy stratégiai játék sok szép (humoros) grafikával, illetve harc az ellenséggel 65 különféle helyszínen. Az irányítása teljesen ikonok+egér alapú, azaz a stílus szerelmeseinek biztosan sok órömet fog okozni.

A game minden AMIGÁn el fog futni, külön AGA verzióról nincs tudomasunk. Megjelenése februárra várható.

Ha minden igaz a következő AMIGAonly-ban részletes leírást közlünk erre stuffról..

Zone 99 - Aurora Works

A játék egy régi 5letre épül, miszerint tankunkkal az ellenfél tankját kell levadasznuk. Ami új benne az a választható 1+gép, illetve 2 játékos üzemmód, ahol a harc több, mint 99 pályán egy 640x480-as 256 színü screen-en történik.



Haaaat igen, ehhez a programohoz - a színvonalhoz képest - igen nagy árat kell fizetnünk, ugyanis a min. konfiguráció egy **68030 25 MHz + 2 Mega Chip + 2 Mega FastRAM**, ami ugye egy ilyen stílusú játéknál... kicsit túlzásnak mondható.

Viszont ha van egy ilyen (vagy jobb) konfig-od, akkor full screen akció szemtanúja lehetsz 48 FPS (Frame/Sec) sebességgel.

Kell ez?

Euro League Manager - Manyx

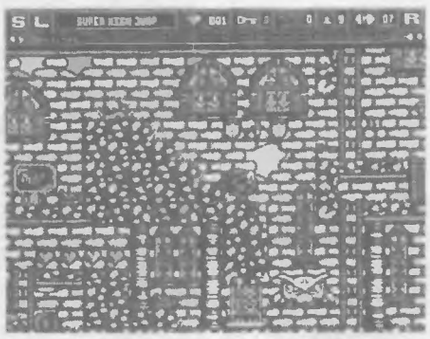
Ismét egy "ismert" software cég termékét tarthatjuk kezeink között. A Manyx cég megunván a Domark és tsai "tökölődését (lásd: Champisonship Manager), elkészített egy új foci-manager programot.

A játékban az angol, olasz, francia és egy úgynevezett Euro Fantasy League csapataival versenghetünk mindenfajta címek elnyeréséért.
Feladatunk csupán annyi lesz, hogy legjobb tudásunk szerint alakítsuk egy manager szerepét, ami a taktika beállítására, játékosok vételére eladására, meg a mérkőzések megnyerésére terjed ki. (természetesen ez utóbbi nem lesz túl könnyü feladat...)
A game nem tartalmazza az igaz játékosok neveit/adatait (valószínüleg némi copyright vita van a dolog háta mögött), ellenben tartalmaz egy editor-t, ahol saját szájizunk szerint átírhatunk mindent, amit akarunk. (valamit valamiért)

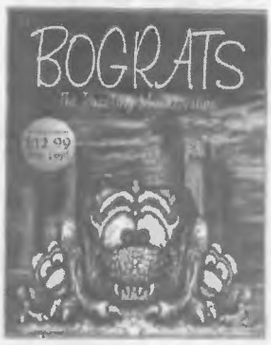
Mindezt tűrhetően megrajzolt képek illetve animált meccsjelenetek közepette élvezhetjük valószínüleg csak az AGA chipset-et tartalmazó gépeken.

Bograts - Vulcan

Úgy látszik, hogy a Vulcan Software nem bír magával! Csak visszagondolva az "utóbbi" időben megjelent játékaikra; Valhalla 1-3, Hillsea Lido, TimeKeepers, Jetpilot, BurnOut vagy a fentebb (valahol) található Tiny Troops .. Nem mondhatni, hogy túlzottan lusta fiúk lennének!



És most itt a Bograts.
A címmel ellentétben a játékban nem *Humphrey Bograt*-tal :-) kell lekaratezni, leölni vagy szétfürészelni ártatlan ellenfeleinket (ámbár én bírnák egy ilyen game-t!), hanem néhány kis zöld (nyomoronc típusú) Baby Bograt-tal kell 60 szinten át ugrálnunk, és logikai feladatokat megoldanunk, megpedig olymódon, hogy közben életben is kell maradnunk!
(franc se gondolta volna)
A játék engem a Gods c. game-re emlékeztet, mind grafikailag, mind egyébileg, ami nem hátrány, hiszen az sem volt túl rossz .. de mivel 97 van, ezért ez a game már 256 színben pompázik (ha minden igaz...), aminek csak egyetlen hátulütője van, miszerint



legalább egy alap A1200 kell hozza.

A játék célja, hogy kis Bograt-jainkkal szíveket kell gyüjtögetni egy csunya nagy labirintus(szerüség)ben. Munkánkat kapcsolók, rugók, létrák stb. segítik, s virágos jó kedvünket pedig zárt ajtók (amikhez kulcs kell!!! Nahát!), mindenfajta lángcsóvák, bombák és egyéb ördögi szerkentyük rontják el.
Mit is mondtahnék még a dologról? (semmit)
Legfeljebb annyit, hogy a játékban található zenék és hangeffektek valami iszonyatosak! (Sound OFF RuLeZ!)
A cég több óra játékidőt (+nehany eldobható joy-t) ígér a stílus szerelmeseinek. Már kaphato.

Chaos Engine 2. - Time Warner

Az első részt - gondolom - mindenki látta. Az olyan típusú volt, hogy az emberek 99%-a hanyatt vágta magát tőle. (jó volt/szép volt/játszható meg miegymás... főleg a CD32 verzió) Hát most itt a 2. rész.

Annyit lehetne róla elmondani, hogy jó, mert olyan mint az 1. rész. De NEM JOBB! Egy játékos

üzemmodban meg mindig szinte játszhatatlanul nehéz. A grafikák és a hangok is az 1. részt idézik (Ez persze nem baj...)
A két játékos üzemmód azonban egy érdekes újítást is tartalmaz, mégpedig az egymás elleni harcot. Változtatások a játékmenetben.

- Mikor lelőnek minket, akkor csökken a "reinkarnáció" ideje, azonban minden tárgyunkat elejtjük. (ha éppen ott az ellen, akkor odaszaladhat és felszedegedheti amit általában meg is tesz!)

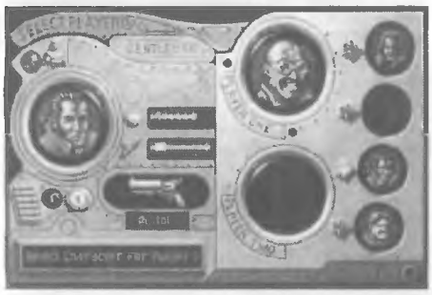
- A pályák előtt van egy bevezető rész, ahol megnézhetjük az aktuális pálya térképét, és egy kis magyarázó szöveget is mellékel hozzá a program.

- Speciális fegyverek, még specialisabb tárgyak (pl.: ellenfelet megfagyasztó fegyver, láthatatlanná tevő napszemüveg, meg ilyen nyalánkságok)

- Egy nagy halom (ellenséges) szörny, akí mind ránk éhezik. Érdemes lelövöldözni őket, mert halálukkor

értékes tárgyakat hullajthatnak el.
Arra azonban mindenképpen vigyázzunk, hogy nehogy a "takony szívja az óvodást...", azaz foditva ne történhessék ez meg!

- Három különböző világban 4,8,12 illetve 16 szinten keresztül gyilkolhatjuk egymást legjobb barátunkkal (vagy ellenségünkkel). Ez a harom világ:
  - Medieval
  - Aztec
  - Chaos



Egy játékos módban az ellenfél "sokkal" rövidebb ideig halott, és itt nem tudonk lelövésével akkora előnyt szerezni előle.. Az egyetlen esélyunk ilyenkor megszerezni a kulcsot, és elhúzni a sunyiba!
A játek pontokért folyik A végén az nyer, akinek több pontja van (ezen azért sokat gondolkoztam...). Pontokat megolt ellenfelekert kaphatunk, illetve sikeresen végrehajtott speciális feladatokert (a szint bevezetőjében ezek le vannak irva), ahol általában valamit ossze kell rakni/fel kell robbantani stb.
A feladat nem túl nehéz, mivel elég közel vannak egymashoz a szukséges dolgok.
A pontokat - sajnos - veszteni is lehet, mégpedig akkor ha meghalunk. Ez szomorú.
Ennyit kapartam ossze hirtelenjében a Chaos Engine 2-ről. Nem rossz, nem rossz, de nem az igazi... viszont legalább már kapható.
Végül a "legnagyobb trick":
A játek elején megkeresni a kaput, és megvárni ott az ellent, majd mikor meglátjuk lelőni, elvenni tőle a kulcsot, es otthagyni a levesben.

Poing 4 - Paul van der Valk

Amikor én még kissrac voltam (kis plagizáció!), volt egy nagy star `64-re, megppedig az Arkanoid nevű csoda. Később megnagyobb star lett a Krakout c. mega-csoda... viszont most már 1997 van (reméljük nem csak nyomdahibás a naptárunk) és 1997-ben 1997-es színvonalu falbotó-game KELL!
(A Poing mindig is kedvenc játékom volt... még Louise fertőzött meg a Poing-kórral, és azóta ott csücsül az S-emben a *POING.SCORES*!!!)
Poing-rajongók figyelem! Az új release tartalmaz:
- 32 különböző pályat,
- Brand New tipusu "téglákat",
- Egy halom nyeső chiptune-t,
- EXtra effect-eket,
- EXtra Bonus-okat extra dolgokért,
- stb, stb .. (es még sorolhatnám...)

A lényeg viszont az, hogy az ember `97-ben borzasztó zenék közepette egy hőt` eccerű game-val nyomul, ami randa is meg "lerágott csont" is, mégis

van neki valami olyan hangulata, amit ritkán érzünk. Egyszoval COOOOOOOOOOOOOL!!!
(Meg kell szerezni! Ha másért nem, akkor azért, hogy leteszteljük az egerünket!)
A szerző megigerte, hogy továbbra sem hagy minket cserben .. more Poing Rulez!
(poing@luna.nl)

Magic

OLDTIMER

Nem egy mai játék, viszont csak pár napja jelent meg a CD-s változat. Úgy tűnik, a cégek szép lassan kezdik észrevenni, hogy az Amigásoknál is fel-feltűnik egy-egy CD ROM... A játék nem CD32 kompatibilis (gondolom, a kimentett játékállás túl hosszú), viszont rajta van mind az OCS, mind az AGA változat.

A játék egyébként a század eleji Európában játszódik, ahol mindenféle autót kell tervezni/gyártani/eladni, sőt egy jó kis 3D-s környezetben még tesztelni is lehet őket. Klassz animok, szép grafika, na meg egy 150 oldalas kézikönyv jár annak, aki MEGVESZI a CD-t.

WENDETTA

Vortex Design - mond ez a név valamit? Nem baj, ha semmit, a lényeg az, hogy a fiuk összehozták a külföldi lapok szerint eddigi legjobb shoot 'em up-ot Amigára.

Azt nem tudom, hogy a legjobb-e, de az biztos, hogy a maga 35 megajával az egyik leghosszabb játék, ami valaha is elkészült erre a gépre. A játékban felváltva jönnek a Project X-szerű 2D-s és a Microcosm-os (?) 3D-s pályák.

Hmmmm nem vagyok egy nagy gamer, szóval beismerem, hogy még a harmadik pályáig sem jutottam el, de az biztos, hogy az első 2D-s pálya nagyon tetszett. A 3D-s pályákról meg azt gondolom, hogy szépek ugyan, de játszani nem nagyon lehet rajtuk.

Az ember ész nélkül tekeri a joystickot, aztán imádkozik, hogy az űrben forgo koponyák és balták (!) ne daraljáik le tíz másodperc alatt...

Mindegy, ettől függetlenül az utóbbi idők egyik legklasszabb akciojatekáról van szó.

CD rovat

Grolier Electronic Encyklopedia

Ezzel a CD-vel aztán lehet villogni a PC-s haverok előtt.... Nemcsak azért, mert már 1991-ben az év CD ROM terméke volt (akkonban tért át a pc-sek többsége a sárga-fekete képernyőről a 16 színűre), hanem mert eszméletlenül sok információ lett belezsúfolva. Mai szemmel nem igazán "multimediás", bár több, mint kétezer fotó és illusztráció, sőt többszáz hang, híres beszéd stb. van benne.

Ezzel szemben a végtelenségig rendszerbarat. fut az ÖSSZES Amigán, a cikkeket ki lehet nyomtatni/lemezre menteni, vezérelhető joypaddal, egérrel, billentyűzetről, mi kell meg?
Kell még például egy nagyon jó keresőprogram, ahol egyszerre több feltétel alapján is kereshetünk, akár mondjuk az AltaVistán a Neten. (Gyengébbek kedvéért: Martin & King keresésénél a gép megtalalja Martin Luther King jr.-t, viszont nem zaklat mondjuk Michael Jacksonnal, aki állítólag a King of pop :)

Ez az enciklopédia elkerülte azt a tipikus amerikai hibát, miszerint a világ=USA, a történelem pedig all a romai császárokból, nameg az amerikai polgárháborúból, a többi teljesen lényegtelen. Itt többszáz(!) címszó alatt foglalkoznak Magyarországgal, és igen nehéz zavarba hozni a programot híres magyar személyiségekkel, szinte mindenkit ismer.
Van még egy jó kis tutorial, aztán lehet külön a képeket nézegetni, témakörök alapján keresni, de ami a legjobban tetszett, hogy az egész lexikon olyan, mint egy nagy thesaurus.
Bocs, erre nem ismerek magyar szót. Kb. arról van szó, hogy beírod modjuk azt, hogy "Napóleon". Erre a gép talál 324 olyan cikket, amihez Napóleonnak köze van. Ezeket súlyozás alapján írja ki a gép, vagyis először azokat a cikkeket sorolja fel, amelyek közvetlenül róla szólnak, a sor végén pedig azokat, amikhez egyre kevesebb köze van, pl. a Napolyi Királyságot.

Hmm ez igy nagyon száraznak tűnhet, de gondolj csak arra, hogy egy hagyományos lexikonban valószínűleg felütnéd a Napóleon címszót, esetleg Franciaországot, de a könyvben lehet, hogy van még kétszáz olyan hely, ahol vannak róla infok, csak nem tudod, hol. Egy téma olvasása közben szinte bármelyik szóra rákattinthatsz, a gép rögtön megkeresi az ezzel kapcsolatos címszavakat. Igy juthatsz el mondjuk Magyarországtol a Dunához, onnét a halakhoz, aztán a Csendes-óceanhoz, onnét Japánhoz, az iparosodáshoz, a gőzgéphez, Newtonhoz, az almához - szóval észre sem veszed, hogy már fél órája az enciklopédiában mászkálsz, es reg elfelejtetted, mit is akartál az elején. Egyszóval itt minden mindennel összefügg, raadásul a kapcsolat fontosságát is meghatározták
Ha egy kicsit is beszélsz angolul, és van némi zsebpénzed, mindenképp érdemes próbálkozni ezzel a CD-vel, ezt nem lesz könnyű egy-két nap alatt megunni..

EPIC Interacktive encyklopedia

Az előbbivel ellentétben ez egy vadonatúj próbálkozás. AGA és ECS gépeken is fut, de az ECS változat erősen lebutított, a szerzők szerint a sorozat (mert egy sorozat első darabjáról van szó) további részeibe már be sem építik az ECS támogatást. Aranylag kevés címszó van a CD-n, viszont az Internetről folyamatosan letölthető az újabb cikkeket, sőt a mellékeltek egy programot, aminek segítségével magad is gyárthatsz újabb témákat. Ha nincs Net hozzáférésed, a cég küld lemezen bővítéseket.
Nekem pl. a regisztrációs kártya visszaküldése után két hettel küldték az 1.1-es upgrade-et, ami már a grafikus kártyákat és a multisync módokat is támogatja, és vagy 4.000 új entry-t a lexikonba. A témakörökben való keresést itt HOTLIST-ekkel oldották meg, a hotlist managerben választhatsz előre definiált témaköröket, vagy magad is kreálhatsz tetszőleges szempontok alapján csoportosított hotlisteket
Nagyon sok témához tartozik kép, hang, sőt rövid filmbejátszás, sajnos csak 256 szürke árnyalatban. (Nem, a hangok nem 256 színűek!)
Van még egy érdekes rész, ahol mindenféle témában találsz színes képeket, amiken bárhová kattintasz, mindig történik valami - egy rövid anim, vagy sample formájában. Ez a rész össze van kötve a lexikonnal, szóval gyerekeknek tök jó tanulási lehetőség.
A Media Show szintén egy-egy témakörről mond pár keresetlen mondatot némi képanyaggal fűszerezve. Van még a CD-n néhány demo, és ígéret arra, hogy a továbbiakban egyre több témában adják ki az Epic enciklopédiákat. (madarak, számítógépek, technológia, sci-fi stb)

Nagyon szimpatikus ez a próbálkozás, ha egy-két aprosagon javítanak, nagyon jó kis sorozat válhat belőle.

AMIGA DEVELOPER CD

A borítón azt a szerény szöveget olvashatjuk, hogy *'ez a CD mindent tartalmaz, ami a program-fejlesztéshez szükséges"*. Ez annyiban igaz, hogy ha van hozzá egy C kompilered vagy assemblered, akkor tényleg minden készen áll a nagy műhöz - persze az sem baj, ha tudsz programozni...

A lemezen található a "Native Developer Kit" 3.1-es változata, az eredetileg 5 lemezes CD 32 Developer Package, aztán a BuildCD, amivel a Master CD-ket lehet előállítani, és még egy rakás hasznos util. (Envoy dev.kit, Inet 225, Midi, Sana Dev.kit, Enforcer, Kiskometer, az Installer 43.1, IFF package stb.) Van még a lemezen rendszerdokumentáció, a 3.0 és 3.1-es oprendszer alapos leírása, különböző tesztprogramok, datatype dokumentációk, hardverinfók, sőt szabvány hibaüzenetek négy nyelven, szóval nem kell majd gondolkodni, hogy az "Általános védelmi hibá"-ra 'mégse', vagy 'mégsem' a helyes válasz... Ablax rulez!

Ezenkívül van még egy rakás info a C nyelv programozásának 12 alaptörvényétől kezdve az összes Amiga mail-en át (ezek a Commodore hírlevelei voltak a fejlesztők számára) a rendszerbarát kódolásig MINDENRŐL, ami a programozással kapcsolatos.
Külön C és assmebler tutorialok, no meg kismillió példaprogram is van a lemezen.

Az Aminet CD-knél bevált módszerrel itt is az amigaguide segítségével turkálhatunk a lemez tartalmában, megnézhetjük a demo animokat/képeket, elolvashatjuk a szövegfile-okat.

A CD-t rendszeresen aktualizálják, tehát a fejlesztői csomagokból és a többi anyagból is mindig a legújabb változatot találod.

A Developer CD jelenleg az 1.1-es változatnál jár, de a kiadó ígérete szerint az anyagot rendszeresen frissítik, a következő változatban például benne lesz az Amiga ROM Kernel Manual is.

A CD egy átlagfelhasználó számára nem igazán használható, aki azonban komolyan foglalkozik programozással, annak kötelező darab, már csak az alacsony ára miatt is.

Remélem, senki nem haragszik meg rám, de szerintem az Amigák a számítástechnika egyre kevesebb területen tartják meg előnyüket, sőt a lépést az őrült iramban előre vágtató konkurrenciával.
Ezen persze nem kell megütközni, hiszen kedvenc gépünknél öt éve nem történt említésre méltó fejlesztés, márpedig mindenki tudja, hogy ez idő alatt még a PC-k is már-már használható - és olcsó - géppé váltak.

Igaz ugyan, hogy pl. a nemrég megjelent Scala PC-s változata pentiummal és min. 16 mega rammal tudja ugyanazt, amit az Amigás változat egy 3 megás 1200-sel. de sajnos az utóbbi gép a drágább... No mind1, a grafikus alkalmazásoknál - itt elsősorban a videografikára gondolok - szerencsére vitathatatlanul ott vagyunk az élvonalban, ezért most néhány olyan CD-t mutatok be, amik a grafikára vannak kihegyezve.

GIGA GRAPHIC

Több, mint 10.000 IFF formátumú kép 4 darab CD-n. Ezekről a cedekről nem lehet túl sok mindent elmondani, legfeljebb azt, hogy a képek nem témára bontva, hanem ABC sorrendben vannak a lemezeken. Természetesen az összes kép katalogizálva van 16 és HAM8-as formátumban. (Csak a katalógusok kitesznek vagy hetven megát!)

A képek többsége 640x512x256 és 800x600x256 formátumú, illetve van néhányszáz 24 bites kép is.

(Érdekes, hogy a múltkor én is megszámoltattam néhány "24" bites képben a színeket, és kiderült, hogy egy-két ezernél szinte sohasincs több bennük, szóval a HAM8-as képek ezért is néznek olyan jól ki...)

A lemezen minden elképzelhető témáról vannak fotók, rajzok, és kis angol tudással elég könnyű megtalálni bármilyen dolgot.

BLUE BOX

A BLUE BOX az eddigi legprofibb háttereket tartalmazó dupla CD, amit valaha is láttam.
Nem szeretnék nagy szavakat használni, de a 886 darab 24 bites háttér közül gyakorlatilag bármelyiket gondolkodás nélkül fel tudtam használni a Scalához a helyi téve képújságában.
A képek témája általában semleges, eltekintve

néhány tucat tájképtől. Igaz, némelyikről üvölt, hogy a Wavemakerrel (meg persze a Lightwave-vel) csinálták, és jól tudom, hogy egy részüket egy tapasztalt user fél óra alatt összedobhatná, de kinek van ennyi ideje és ötlete? A CD egyetlen kis hibája, hogy a hátterek JPEG és BMP formátumban vannak.

ANIMATIC

Ez már egy hibrid CD, vagyis a hatszáz meganyi animáció között van egy rakás IFF anim, de többségük FLI formátumú. Ez persze semmi gondot nem jelent, ha valakinek még nincs FLI lejátszója, a CD-n talál egyet. A legtöbb anim rövid, sőt loopolható, szóval nemcsak egyszeri megnézésre jók, hanem mindenféle mm bemutatóra is lehet őket használni. Aki ismeri Eric Schwartz dilis animációit annak jó hír, hogy a mester csaknem összes műve rajta van a lemezen.

DO IT! Vol.1.

Na, ez egy tök jó CD. Ajánlom minden hozzám hasonló lelkes, de lusta felhasználónak, akinek van némi fogalma az Imagine-ről, a DPaint-ről vagy a MorphPlus-ról. Ez a lemez ugyanis a fent említett programokhoz tartalmaz egy rakás scene-t, beállítást,

példaprogramot.
Magyarul: van pl. egy tök látványos logo animáció a lemezen, amit imagine-ben készítettek. Mellékelték a scene-t is az összes objecttel, brush-sal stb. A te dolgod mindössze annyi, hogy a logo objectet lecseréled a sajátodra, és máris kész a hú, de profi anim. Akik látták már a Wavemakert, tudják, miről van szó. Ugyanígy a Dpaint-hez is van egy csomó brush-anim is, szóval az eljárás itt is ugyanaz.

Ok, elismerem, hogy a saját projektek sokkal coolabbak, sőt egy profinak nem illik ilyen tollakkal ekeskedni, dehát ez a CD nem is nekik készült. A DO IT vol.2 ugyanezen az elven épül fel, csak lightwave scene-k vannak rajta, és kb. háromszor annyiba kerül.

NORDPOOL

Scala fanok figyelem! Ez a CD elsősorban nektek készült. Egy csomó arexx script (például az nagyon tetszett, amelyikkel az interaktív script futása közben bevitt adatokat kimenthettük a vincseszterre), button, anim, mpeg hegyek, hátterek, szimbólumok, példascriptek vannak a lemezen. Ezenkívül jó pénzkereseti lehetőség is: van ugyanis a lemezen több, mint száz nagyfelbontású háttér. Ezeket barkinek megmutatva lehet fogadásokat kötni, hogy hány színből állnak. Kár, hogy az újságban nem fog látszani, de ezek a tök fotóhű hátterek összesen 8(!) színűek, úgyhogy ECS Amigákkal is kiváló látványt nyújtanak. Van még a lemezen kb. 400 meganyi gyönyörű foto 24 bites iff formátumban.

IMAGINE PD 3D

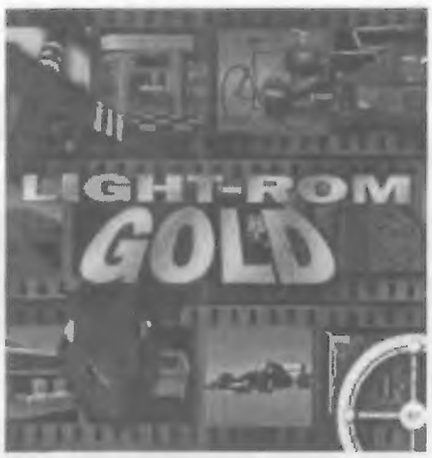
A nevéből is kitalálható, hogy ez a CD imagine objecteket és textúrákat tartalmaz.

Többezer object témakörökre bontva: külön könyvtárakban állatok, repülők, bútorok, hajók, telefonok, járművek és még minden elképzelhető targy, amit az imagine user-ek évek alatt összehoztak.

Ezek az objectek ugyanis az internetről lettek összekanalazva, ami a lemez értékéből persze semmit sem von le, hiszen senki sem áll neki többszáz megát letölteni, ráadásul különböző helyekről. Van még a lemezen 950 darab 24 bites textúra is.

LIGHT ROM GOLD

Az előző CD Lightwave-es párja. Biztosan hallotatok már a nagysikerű LightRom sorozatról. A LightRom



Gold az eddig megjelent 3 LightRom legjobb anyagainak válogatása.

Több, mint 6.000 lightwave object és scene file vár minden LW tulajdonosra. Nagy előny, hogy az összes objectet lerendereltek és katalogizálták, így nem kell őket egyenként betölteni, hogy meglásd, mit is kaptál a pénzedért.

ADULTS ONLY!!!

Most néhány olyan CD-ről írnék, amik természetesen senkit sem érdekelnek... :)

Mostanában egyre-másra tünedeznek fel az olyan erotikus (egy fenét erotikus, tiszta porno az egész, dehát ezt nem lehet csak úgy leírni egy újságban) CD-k, amikre nem szégyellték rárírni, hogy Amigán is használható... Ezek általában képgyűjtemények, úgyhogy nem okozhat gondot a GIF vagy BMP képek közötti browsekodás. Sokkal érdekesebb azonban az a néhány CD, ami az interaktív művi kategóriába tartozik. Itt van pl. a Space Sireens sorozat, ami annyiban különbözik egy mezei p...kazettától, hogy itt meg kell szenvedni azért, hogy az ember végignézhesse az akciót. Elég egy rossz, türelmetlen mozdulat, és álmaink hölgye egyből a game elejére küld minket. Mondanom sem kell, hogy ezek a CD-k quicktime movie-kat tartalmaznak, külön keretprogrammal windows és mac számára, szóval csakis Shapeshifteren keresztül használhatók.

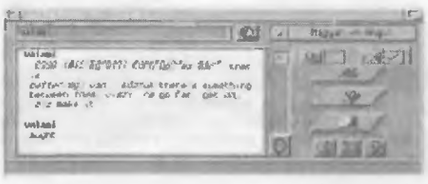
Egyébként elég sok ilyen QT-os CD van, ami lazán elfut SS alatt (vannak pl. régi némafilmek, amik NAGYON jól mutatnak akár 16 szürkeárnyalatban is), úgyhogy érdemes körülnézni egy-két pc-s boltban.

(Na meg felhívni a 06-20-446-727-es telefonszámot ;)

Horváth Péter (PC Pince)

Az LSDictionary v3 jelenleg a legnagyobb szótárprogram Amigára. Több mint 50 szótárt tartalmaz, esetenként 100.000 szócikknél is nagyobb adatbázissal. A szótárak között található olyan extra is, mint például az Urdu-Angol, vagy a Szuahéli-Angol.

A legnagyobb adatbázisok természetesen a legnépszerűbb nyelvekhez tartoznak, ilyenek például az angol, német, spanyol, vagy francia. (a magyar felhasználók sem panaszkodhatnak, mivel igen nagy



méretű Angol-Magyar, Magyar-Angol adatbázis is található a CD-n.)

Minden szótár szabadon bővíthető, sőt akár egy új is létrehozható nagyon egyszerűen. Az egyes szótárak állapotát ki/be lehet kapcsolni, így a program csak a számunkra fontos adatbázisokat jeleníti meg. Lehetőség van egy külső adatbázis file-ból, ami a lehető leggyorsabb adatbázis bővítési mód.
Érdekes tulajdonság (sajnos AMIGA-n nem sok program használja), hogy a program minden beállítást megjegyez, és a következő indításkor az ablakok ugyanott lesznek, az előzőleg keresett

szavak visszanézhetők, stb. Egy szó megkeresése nagyon rövid időt vesz igénybe, ami azt jelenti, hogy maximum 1 másodperc. Ezt le lehet mérni egy szöveg-file lefordításakor, ami egy 4x-es CD-ROM használatával kb. 120-150 szó/perc sebességgel történik. Ez ugyebár legalább 2 szó 1 másodperc alatt.
A szövegfile fordítás ugyan elég sok időt vesz igénybe, de segítségével meg az is el tud olvasni egy idegennyelvű dokumentációt, aki egy kukkot sem tud azon a nyelven, és nem kell állandóan betrogatni, és kikeresgetni a szavakat a szótárból.

A program legérdekesebb, és legértékesebb tulajdonsága a STRIP rendszer. Tudtommal, ezt ilyen nyitott formában még egy program sem használja az egész világon. A rendszer segítségével megkereshető egy (ragozott) szó szótöve, és így sokkal nagyobb az esély, hogy a program megtalálja az adatbázisában.

Például: 'elmegyek' + STRIP '-el+ek' = 'megy'

A program használatához nincs szükség winchester re, akár egy AMIGA 500-ason is elindul persze csak ha a gép rendelkezik CD-ROM drive-val. Ebben az esetben azonban szükség van egy indító lemezre is.

A minimális konfiguráció: Kickstart v3.0
1MByte memória (512kByte üres)
CD-ROM floppy-drive

A program használatához emellett szükség van a Nico François, illetve Magnus Holmgren által készített reqtools.library V38-as változatára is.

Az LSDictionary 3 tulajdonságai.

- Több mint 50 szótár, több mint 100.000 szóval.

- 100%-osan rendszerbarát felhasználói felület, amely 8 színű MagicWb palettával nagyon szépnek mondható.

- Normál és bővített szó keresés.

- Szabadon definiálható STRIP rendszer. Ezzel a megoldással akár 50-80%-os találati arány növekedést érhetünk el. (szótókeresés)

- Szabadon bővíthető, és létrehozható adatbázisok. Az adatbázisok két fő részből állnak; a csak olvasható (ez a CD-n helyezkedik el), és egy írható-olvasható, amiben az újonnan hozzáadott szavak lesznek elhelyezve. Minden egyes adatbázis ki/be kapcsolható, így a módváltás gombban csak az általunk használt szótárak fognak látszani (kiveve az

Adatbázis ablakot, ahol minden adatbázis szerkeszthető)

- Egy általunk elkészített, vagy konvertált adatbázisból lehetőség van importálni, ami nagyon megkönnyítheti a szótárunk bővítését.

- Gyors text-file fordítás (100-200 szó/perc) ami végeredményként egy AmigaGuide file-t készít, ahol az egyes szavakra kattintva szótár alakban megjelenik a jelentés.

- Beszéd képzés több akcentussal. A Francesco Devitt által készített translator.library v42.x lehetővé teszi a többnyelvű beszedet, így például a lista ablakba kattintva a program a megfelelő nyelven kimondja a megtalált szavakat.

- Icon ToolType-ban definiálható beállítások, és a programmal kapcsolatos információk (pld.: ablakpozíciók, fordítási mód, stb.) automatikus mentése.

- Minden funkció elérhető CLI ablakból is a megfelelő paraméterezéssel.

- A program természetesen lokalizálva van, minden kiírás az aktuálisan használt nyelven történik.

- és még jónéhány apró trükk a felhasználók kedvéért.

a guide-ból "tallózta": Magic

'Lapzárta' utáni történet...

Nem sokon múlott, hogy az egész LSDictionary project elkészülte után néhány órával megsemmisüljön!

Egy hideg januári szombat délután, mikor is a teljesen kész programmal elindultunk a megvalósulás felé, vagyis hogy felírjuk CD-re, a bejáratnál sajnálatos csuszamlás történt.
Alan elesett a jeges úton, maga alá gyűrve táskáját, és benne azt a több mint 3 gigabyte-ot rejtő winchester-t, amin az LSDictionary3, a GroovyPlayer, és még jónéhány igen fontos program forrása lapult.
En (LouiSe) meg a délután folyamán azon gondolkoztam, hogy letörlök minden forrást, és adatbázist a saját HD-mról, mert egy nagyobb programot szerettem volna installálni.
Ha megleszem, akkor most ezt a történetet nem ebben a Guide-ban olvasnád, mert egyszerűen MEGSEMMISÜLT volna az egész project!
Ebből kitalálhatod, hogy Alan winchester-e teljesen tönkrement, és vele együtt legalább 5 év aktív fejlesztői munkája...

LouiSe

PAY-TRACE

A MaxonCinema 4D (már megint) folytatódik!

Szíasztok, remélem mindenki sikeresen átrágta magát a cikkem második részén és nemi tapasztalatra tett szert a program kezelését illetően. Ebben a cikkemben az animáció rejtelmeibe fogom bevezetni a tisztelt nagyérdeműt.
Tehát ne is vesztegessük az időt, irány a mélyvíz.

Először is hozzunk létre egy tárgyat amin kifogjuk elni az animációs hajlamainkat.
Legyen ez a tárgy mondjuk egy kocka. Itt kell, hogy megjegyezzem, hogy az előző két cikkemben ismertetett menüpontok fordításaival nem fogom pazarolni a helyet.
Tehát:
Hozzunk létre egy kockát. Ezek után menjünk a:
Fenster/Zeit-ra (Ablak/Idő)
Ha ez megtörtént akkor egy, "**Zeit**" (Idő) feliratu ablakot fogunk a képernyőn találni. Ebben az ablakban rejtélyesebbnél rejtélyesebb feliratokat illetve gombokat találhatunk. Először is nézzük meg a jelentésüket, később majd a használatukról is fogok írni.
- **Position (!?)**
- **Größe (Nagysag)**
- **Richtung (Irany)**
- **Material (Anyag)**
- **Textur (!?)**
- **T.-Achsen (Textúra-tengelyek)**
- **Unterobj. (Alsó tárgyak)**
- **Aufnehmen (Felvétel)**

Az **Aufnehmen** felett található „csúszkával" tudjuk manualisan beállítani a kívánt képkockát az animációban.
Ezek után nézzuk meg, hogy mit jelenthetnek az egyes nyilak.
< > Az animációban tudunk mászkálni a kettőspont jobb oldalán növekszik a szám a számlálóban.
<< >> Szintén az animaciban tudunk köricálni, de a kettőspont bal oldalán növekszik a szám.
Ezekről a rejtélyes kettőspont előtti illetve kettőspont utani számokról pár sorral lejjebb lesz leírántva a lepel.
|< >| Az animban levo fordulópontokra tudunk ugrani. A fordulopont azt jelenti, hogy az animban a tárgy az eddigi útját egy teljesen más irányba folytatja.
Ezt a program az anim útjának a jelzésében - amit egy fehér vonal jelképez - egy fehér ponttal jelöli.
A kis fehér keretes ablakban található szám az animáció aktuális időpontjáról ad felvilágosítást.

Itt most egy kis kitérő következik.
A „MAXON"-ban az animáció alapbeállítása: 10 másodperc. (1 másodperc=15 képkocka) Tehát 10 másodperc 150 képkocka. Eddig gondolom logikus. DE! **A 10. másodperc NEM a 10:00 képkocka, hanem a 9:14!**
Plussz (nem a pezsgőtabletta :)) még némi segítség az animációk készítésével kapcsolatban.
- Ha például az elkészített animációnkat keskenyfilmre szeretnénk felvenni, akkor a 18 kép/sec.-mal érdemes kiszámoltatni a képet.
- Ha mozifilmet akarunk készíteni, akkor a 24 kép/sec.-ot érdemes alkalmazni.
- Ha az európai tv szabvány (Pal-norma) szerinti (animációs)filmet akarunk készíteni (amit le is adnak a tv-ben, kis naiv) akkor a 24 kép/sec.-ot érdemes használni.
- Azonban ha az amerikai televízió számára (NTSC-norma) készítünk animációt (álmodik a nyomor) akkor a 30 kép/sec.-ot alkalmazzuk.

Az anim alap beállításait a:
Keyframe/Globale Parameter...-ben (!?) lehet meg változtatni.
Länge (Hossz)
Az anim idejét lehet beállítani. A beállítás módja: *Óra:Perc:Másodperc.*
Rate (!?)
Itt lehet beírni, hogy hány képkockából álljon egy másodpercnyi anim.
XXX Bilder (XXX Kép)
A program automatice kiszámolja, hogy az anim hány képkockából fog állni és erről itt tájékoztat minket.

Most már tudjuk, hogy mit jelentenek a kettőspont előtti illetve utáni rejtélyes számok.

Ezek után vissza az eredeti témához. Nyissunk egy új színpadot és hozzunk létre egy kockát. Ezt a kockát fogjuk arra rábírni, hogy a színpad bal oldalából a színped jobb oldalába animáljon át.

Miután a kocka megvolt nyissuk ki a **"Fenster/Zeit"** pontot (gy k, amit most ismertetek).
Először a kockat helyezzük el a színpad bal sarkaba.
Ezek után nyomjuk meg az **"Aufnehmen"**-t. Ilyenkor a program eltárolja a kocka pozícióit.
Ha ez megvolt akkor a „csúszkákat" állítsuk a másik végállásba (a számlálóban levő szám: 9:14).

Ezt egy kicsit körülményesebben is eljátszhatjuk.
Menjünk a „**Keyframe/Aktuelle Zeit**"-ba és ott írjuk a „**Zeit**"-hoz, hogy: 9:14.
Ez a megoldas kb. olyan mint az alsó madárfogas :)
Ha ezen is túlvagyunk akkor a kockankat mozgassuk el a színpad másik sarkába és nyomjuk meg az „**Aufnehmen**"-t.
Ha nagyon úgyik voltunk akkor a színpadot egy vékony feher csik fogja átszelni. Nem kell megijedni. Ez a csik az aktuális tárgy animációs útját jelképzi. Ezzel el is mondhatjuk magunkról, hogy elkészítettük életunk első animációját.

(De lehetőleg ne az utcan, illetve számítógépes analfabétáknak dicsekedjünk, mert lehet, hogy rövid úton a zártosztályra utalnak be minket :))

Azaz, hogy csak elméletileg (, mivel ki is kene az animacinkat számítani. Gyerünk számítsuk ki!
Válasszuk ki valamelyik képszámítási módot a jobb egérgombbal. En speciel a „**SW-Drahtdarstellung**"-ot tudnám ajánlani, mivel relative gyorsan számol ki egy animációt.
A megjeleno menuben bökjunk az „**Alles**"-re. Így a program az összes animacios-kockat ki fogja számolni.
Menjünk az „**Ausgabe**"-ra és ott a „**Speichern Name**"-t. Válasszuk ki és adjunk meg a programnak egy utat ahova a kiszámolt animációs tazisokat elfogja tárolni.

Ezek után indítsuk el az animacio kiszámítasat a „**Starte Berechnung**"-gal. Az animacit a program a gép sebességétol függően rövidebb-hosszabb idő alatt ki is végzi. (Argh! Ki hitte volna!)

Miután a gep befejezte az ugykodeset jo lenne megtekinteni, hogy mit alkottunk.
Válasszuk ki a
Keyframe/Abspielen-t (Lejátszani) és a megjeleno filemenüből adjuk meg a programnak azt az útvonalat ahova az animunkat elmentettuk. Ha megtalaltuk akkor nincs mas dolgunk mint kiválasztani a kiszámolt anim első kockajat kiválasztani.

Rövidebb-hosszabb nyüglödes után a program egy nagyobb illetve egy kisseb ablakot (nem Window's 95 :)) fog nyitni a következo feliratokkal:
Vorschau (Előre megnezi)
Ebben az ablakban tudjuk megnezni, hogy mit müveltünk animáció címszo alatt :)
Steuerung (Irányítás)
Gondolom a nyilak jelentését nem kell leírnom (tul egyertelmü).
Geschwindigkeit (Sebesség)
- *Langsam (Lassú)*
- *Mittel (Közepes)*
- *Schnell (Gyors)*
- *Maximal (!?)*

Modus (?!)
- *Ping-Pong*
  Nem az asztali tenisz, hanem az animációt játsza le oda-vissza.
- *Zyklisch (Ciklikus)*
  A lejátszást mindig az elejéről kezdi.
- *Einfach (Egyszerű)*
  Lejátsza az animációt az elejétol a végéig egyszer.

Ezek után jólenne valamilyen bonyulultabb mozgásra is rábírni a tárgyunkat. Vágjunk is bele!

Hozzunk létre egy kockat.
Nyissuk ki a „**Fenster/Zeit**" menüpontot. A kockat mozgassuk a színpad balalso sarkaba nyomjuk meg az „**Aufnehmen**"-t.
Ez lesz az animacionk első képkockája. Ezek után a „tolókart" állítsuk a 8. másodpercre és a kockát mozgassuk a jobb-alsó sarokba.
Nyomjuk meg megint az „**Aufnehmen**"-t, így megszületett az animációnk első része. Végül a tolókat állítsuk az utolso képkockara, a kockat toljuk a jobbfelső sarokba és ismételten nyomjuk meg az „**Aufnehmen**"-t. Így létre hoztuk az animunk második részét is.

A „Raum" pontban válasszuk ki a „Linear"-t. Majd „OK"
Az ügyesebbek rögtön észreveszik, hogy a kocka animációs útja nem egy ívet ír le hanem két egyenes vonalból fog állni. Elméletileg a kocka az animban nem egy ívben fog mozogni, hanem egy egyenes mentén. Ennek jó lenne a végére járni, tehát számoltassuk újra ki az animációt és nézzük is meg az „Abspielen" segítségével. Sejteseink be is igazolódtak. A kocka tényleg egyenes vonalú mozgást végez.
A linearis interpellációt alkalmazhatjuk hirtelen kamera irányváltoztatásnál, miközben egyébként szinte mindig a „kobos" interpelláció lesz felhasználva. (Huugh! Ez aztán a másik szép értelmes mondat!)

Ezután menjünk vissza ismételten a „Keyframe/Sequenze bearbeiten..." be. A „Raum"-ban állítsuk be a „Kubisch"-t és a „Zeit"-ban (Idő) a „Linear"-t.
Ezek után számoltassuk ki az animációt és nézzük is meg.
Ha mindent jól csináltunk akkor a kocka nagyon finoman és egyenletesen animál a bal alsó sarokból a jobb felső sarokba és emellett mindig jobban siet. (Waoh!)
Tehát így képesek vagyunk egy tárgy animációját elkészíteni és annak a tér és időbeni (Hill :)) interpellációját befolyásolni.
Ezek után nézzünk meg pár beállítást a „Sequenze bearbeiten..." menüben:
- ha a „Raum"-> „Akima" a „Zeit"-> „Linear" akkor a tárgy mozgása szintén egy ívet ír le.
- ha a „Raum"-> „B-Spline" a „Zeit" beállítás marad akkor a tárgy az anim során szintén egy ívben mozog csak az ív lesz finomabb.
- ha a „Raum"-> „Sprung" (Ugrás) a „Zeit" a szokásos akkor a tárgy az egyes animációs utakat „ugrálva" teszi meg (Ki hitte volna :))
A többi beállítási lehetőséggel is fogok talán foglalkozni, ha nem akkor mindenki tapasztalja ki saját magát.

A következő érdekes menüpont a „Fenster/Zeitliste" (Ablak/Időlista). Ebben a menüben szinte az egész animációt el tudjuk készíteni anélkül, hogy kilépnénk a menüből.
Kezdetnek töltsük be a „Tutorial 3"-as filet. Ha mindet jól csináltunk akkor a színpadon egy kocka látható. Válasszuk ki a kockát és mint láthatjuk egy nagyon ismerős animációs úton mozog.
Válasszuk ki a „Fenster/Zeitliste" menüpontot, és a program egy újabb ablakot nyit nekünk.
Itt különböző érdekesebbnél érdekesebb buzerálni való dolgokat láthatunk. Ezekről egy gyors ismertetés, majd utána bele is merülünk ezekbe.
A legfelül látható skála az animáció terjedelmét mutatja. Egy „vonal" egy képkockát akar jelenteni. A nullától a másik nulláig terjedő rész pedig egy egész másodpercet, hogy ne tudjuk össze keverni az egyes másodperceket a skála felett a program kijelzi az időt (pl.: 0.Sek.). A másodpercek között az ablak legalján található „csúszka" eltolásával tudunk maszkálni.
Umgebung (Környezet) Extra (!?)
Nyomjunk ide egy jobb egérgombot. Mivel nem történik semmi érdekes gyorsan rájöhetünk ebből, hogy nincs mit machinálni a környezettel mivel nincs is.
Azonban ha az „Umgebung" melletti mezőre kattintunk a bal egérgombbal akkor egy felirat jelenik meg a bal felsősarokban.
Warte 2. Klick (Második kattintásra várok)
Az alul látható csúszkával menjünk pár másodperccel arrább, majd kattintsunk még egyszer a mezőbe bele.
Ennek hatására egy újabb menüpontot kapunk ajándékul. Nem kell megijedni! Ugyanis ennek a menüpontnak a telepítése hasonlít az „Objekte/Umgebung" menüpontra.
Csak annyi a különbség, hogy itt az animáció elején illetve a végén található környezetet tudjuk beállítani.
Kamera (!?) Position (Pozíció)
Evvel a ponttal az animunkban a kamera pozícióját tudjuk megváltoztatni. Ez így történik:
Először is nyissunk meg egy új színpadot és hozzunk létre egy kockát. Nyissuk ki a most ismertetés alatt álló menüpontot. Vigyük az egeret a „Kamera" feliratra (Azért a monitor képernyőjéről nyugodtan leszedhetjük az egeret, mivel a kilátást nagyban zavarja és notorikusan engedelmeskedik a gravitáció törvényeinek (gy.k. leesik). Ha rögzíteni akarjuk akkor tudom ajánlani a 100-as szöget :).) és nyomjuk meg a jobb-egérgombot.
Ennek hatására további izgalmasabbnál - izgalmasabb feliratok illetve animációs lehetőségek tűnnek fel. Ezekkel egyenlőre ne törődjünk.

Az egér pointerét mozgassuk a „Position" melletti mezőbe.
A „Position" felirat negatívba vált át és a mellette levő mezőben egy kb. egy karakter széles szürke téglalap jelenik meg. Persze ha mindent jól csináltunk.

Ezeken felbuzdulva nyomjuk meg a bal egérgombot. Ennek hatására az ablak felső sarkában megjelenik egy felirat:
Warte auf 2. Klick (A második kattintása várok)
Ne habozzunk teljesítsük a kívánságát. Legyen egy jó napja :)

De mielőtt végehezvinnénk ezt a nemes cselekedetet mozgassuk el az ablak alján található „csúszkát" a másik végállásba (gy.k. a jobb szélre)! Ha ez is megtörtént akkor nyomjuk meg megegyszer a bal egérgombot. Ha mindent az eddig leírtak szerint csináltunk akkor a gép félmagasan elszáll. *Na jó ez csak vicc volt.*

Tehát ha minden müxik akkor egy kis ablak jelenik meg a képernyőn a következő feliratokkal:
Positions-Sequenze (Na vajon mit jelenthet?)
Position (No comment)

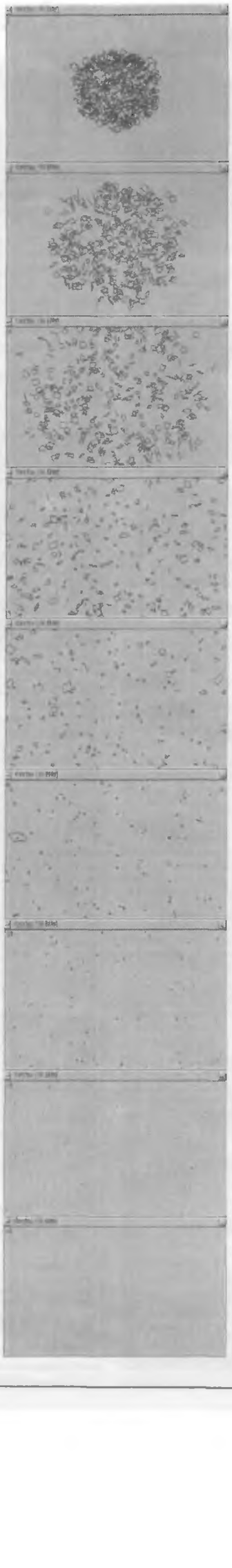
Itt két választási lehetőségünk van:
Linear (Vonal)
Wie Polygon (Mint polygon)
Egyenlőre maradjunk a „Linear"-nál.
Az „OK"-t megnyomva egy újabb ablak nyílik ki a következő feliratokkal:
Positions-Key (!?)
Zeit (Idő)
Azt az időpontot mutatja amikor az éppen aktuális animációs fázis -mi esetunkben a kamera pozíciójának a változtatása- megkezdődik.
X, Y, Z,
A kamera X-, Y- Z-tengelyen elfoglalt pozícióját jelzi. Az alap értékeket egyenlőre hagyjuk békén, majd „OK".
Egy újabb ablak nyílik ami kísértetiesen hasonlít az előbb megnyitott ablakhoz. Talán annyi a különbség, hogy a „Zeit"-ban teljesen más időpont szerepel.
Gondolom az okosabbak rögtön rájöttek, hogy ebben a menüben az aktuális animáció utolsó kockáját tudjuk megváltoztatni. Eljünk is ezzel a lehetőségünkkel és az X- Y-, Z-tengely értékeit telezzuk meg. Ha ezzel megvoltunk akkor „OK".

A „Zeitliste"-ben változás állt be.
A „Position" melletti részben megjelent egy, egy karakter magas fehér csík aminek a két végén egy-egy fekete pont található. Ezek a fekete pontok jelölik az egyes történesek kezdetét és végét a „Zeitliste"-ben.
Ki hitte volna.
Ha most az egér pointerével a fehér csíkra mászunk és ott megnyomjuk a bal egérgombot akkor a már ismertetett „Sequenze bearbeiten" menüpontot hívhatjuk elő.

Most már ideje lenne, hogy lássuk, hogy mint hoztunk létre ezért számoltassuk ki az animációnkat és nézzük meg, hogy mit alkottunk.
Az animációnk abból áll, hogy a kamera szépen ráközelít a tárgyunkra.

Ezek után nyomjunk egy jobb egyenest a „Kamera" feliratra. Ha mindent jól csináltunk akkor újabb animációs lehetőségek tűnnek fel. Nézzuk meg sorjában ezeket is.

Richtung (Irány)
Ennek a pontnak a használatával a kamera irányát tudjuk megváltoztatni az animációnkban. Ki hitte volna :)
Hogyan csináljuk ezt?
Nyissunk egy új színpadot és hozzunk létre egy kockát. Lépjünk be a „Zeitliste" menüpontba és kattintsunk egyszer a „Richtung" melletti mezőbe.
Az alul látható „csúszkát" mozgassuk el a saját szájunk íze szerint, majd kattintsunk oda megegyszer az egérrel. Ha mindent jól csináltunk akkor egy kis menüpont jelenik meg a következő feliratokkal:
Richtungs-Sequenze
(Irány-sequence)
Richtung (Irány)
Itt jónehány választási lehetőségünk van. Nézzük meg ezeket sorban egymás után.



Linear (Vonal)
Miután ezt kiválasztottuk egy újabb menüpontot kapunk, ami a következőkből áll:
Richtungs-Key
Zeit
A kamera irányváltoztatása kezdetének az idejét jelöli.

A következő három kis ablak a kamera irányát jelzi fokokban. Ezt az értéket egyenlőre hagyjuk békén, majd „OK".
Ezek után ugyan az az ablak jelenik meg, csak itt a kamera irányváltoztatásának utolsó animációs fázisát tudjuk beállítani. A három kis ablakban található fokértékeket felezzük el és „OK".

Ezek után elméletileg már kész is van az animációnk csak ki kell számoltatni és megnézni, hogy mit műveltünk. Ha mindent jól csináltunk akkor a kocka a bal-alsó sarok irányában kimászik a képből.
Vagyis nem teljesen ez történik ugyanis a kamera fordul el a kockáról.

A következő kamera irányváltoztatási lehetőség a:
Wie Pfad (Mint ösvény!?)
Az eljárás a szokásos: első illetve második kattintás az egérrel a kívánt animációs idő elejére és a végére.

Nyomjuk meg az „OK"-t, minek a hatására egy újabb ablakot nyit a program a következő feliratokkal:

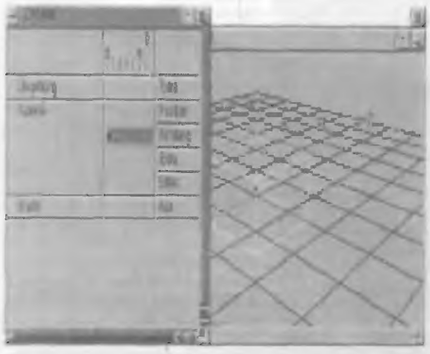
Richtung wie Pfad
(Irány mint ösvény)
Von X:Y Bis X:Y (X:Y-tól X:Y-ig)
Itt arról kapunk infót, hogy az aktuális történés mettől-meddig tart az animáción belül.
A „Von X:Y" alatti X, Y, Z, lokértékeket hagyjuk az alapállapotban, azonban a „Bis X:Y" alattiakat írjuk át 100-ra, majd „OK".

Számoltassuk ki az animációt és nézzük is meg. Gondolom mindenki észrevette, hogy az animáció folyamán semmi sem történik az egy egy adta világon. Sajnos ez számomra is rejtély.

A következő választási lehetőség az:
Ausrichten auf (Valamire irányítani)
Ahhoz, hogy ezt működés közben is láthassuk hozzunk létre két tárgyat.
Ezekután kapcsoljunk a perspektivikus nézetbe (nyomjuk meg a „P" gombot) és a kamerát mozdítsuk el annyira, hogy egyaltalán ne látszódjon a színpad.
Nyissuk ki a „Zeitliste"-t, az alul látható „csúszókával" keressük meg az animációs idő első másodpercét (Tehát azt a részt kell megkeresni aminek az a felirata, hogy 1 Sek!) és nyomjuk meg a bal egérgombot. Majd mozgassuk el a „csúszóka" segítségével az időt egy-két másodperccel, majd megint egy balegyeses az egérrel.
Ennek hatására egy kis ablakot kapunk a következő feliratokkal:
Ausrichten auf
Von X:Y Bis X:Y (X:Y-tól X:Y-ig)
Az jelöli, hogy az animációban meddig tart az akció.
Objekt... (Tárgy...) A mellette levő kis negyzet egyenlőre üres, de nem sokáig.
Nyomjuk meg az „Objekt..."-et. Ennek hatására egy újebb nagyobb ablakot kapunk amiben kitudjuk választani azt a tárgyat amelyikre ra szeretnénk irányítani a kamerát.

Válasszuk ki a nekünk szimpatikus tárgyat a három tárgy közül (csak ne a kamera legyen az :)), majd „OK" utána újra nyomjuk meg az „OK"-t.
Miután ez megvolt mozgassuk el a „csúszokaval" az időt pár másodperccel és egy gyors balegyenes az egérrel, majd menjünk az animáció végére és nyomjuk meg megegyszer az egér bal filet, ezután az „OK"-t.

A megjelenő **„Ausrichten auf"** menü **„Objekt..."** pontjában válasszuk ki a másik tárgyunkat.



Ha ezzel is megvolnank akkor számoltassuk ki az animációt és nézzük is meg. Ha mindent jól csináltunk akkor a kiszámoltatott animáció a következőképpen fog lezajlani.
Az első részben nem látunk semmit.
Az animáció második részében az először kiválasztott tárgyunk van a kamera nézőpontjának a közepében.
Az animáció harmadik részében a kamera érdeklődési köre a másodszorra kiválasztott tárgyunkra terelődik és azon is marad az animáció befejezéséig.

A következő választási lehetőségünk a **„Kamera/Richtung"** ban a **Zeitpunkt (Időpont)**
A szokásos eljárással hozzunk létre egy tárgyat és válasszunk ki az animációs időből egy részt és ha mindent jól csináltunk akkor egy újabb ablakot rak ki a program a következő feliratokkal.
Zeitpunkt-Key (!?)
Zeit (Idő)
Az animációs fázis kezdetének az idejét jelzi.
X, Y, Z, a kamera helyzetét jelzi az X-, Y-, Z-tengelyeken.
Ezeket az értékeket egyenlőre hagyjuk békén, majd „OK"
Az előbb ismertetett menüt kapjuk meg, de most az animáció utolsó kockáját tudjuk módosítani. A tengelyek értéket írjuk át 100-ra, 250-re és -100-ra, majd „OK"
Ha ezzel megvolnank számoltassuk ki az animációt és nézzük meg, hogy mit hoztunk össze.
Ha mindent jól csináltunk akkor az animációnkban a kamera átsiklik a tárgyunk felett.
Woow! Ezzel ki is végeztük a **„Richtung"** animációs pontot.
A következő animációs választási lehetőségünk az

Extra
Hozzunk létre egy új színpadot egy tárggyal. A szokásos eljárással (egy balegyenes az animáció elejére és meg egy az animáció végére) jelöljük az **„Extra"** mezőben az anim elejét és végét. Tevékenykedésünket a program egy menüponttal honorálja. A menüpont telepítése.
Kamera-Key (Ugh!)
Zeit (Hmm!) Az animációs fázis kezdetét jelöli.
Brennweite (Gyújtótávolság) A kamera gyújtótávolságát jelzi. Az itt található értéket hagyjuk békén és „OK"
A következő pillanatban az előző menüt kapjuk meg, azzal a különbséggel, hogy az animáció végén tudjuk megváltoztatni a kamera gyújtótávolságát. Tegyük is meg és a **„Brennweite"** mellett található értéket írjuk át a háromszorosára (150).
Ha ezzel megvoltunk számoltassuk ki az animunkat és nézzük meg.

Az animáció abból fog állni, hogy a kamera ránagyít a tárgyunkra. Azért ránagyít mivel a kamera nem mozdul el a helyéről, hanem a csak a gyújtótávolsága változik meg.
Ehh! Ezzel le is tudtuk a „Kamera/Extra" animációs pontot. Szerencsére egyszerű volt.
Most az „Effekt" animációs pontot kellene ismertetnem de nem teszem mivel amikor ezt az animációt próbálgattam nem jutottam vele semmire.
De azért nem kell erőt vagni mivel a tárgyak animációs effektjei között is találunk egy „Effekt" pontot és az teljesen megegyezik ezzel a ponttal.
(folytatjuk...)

Raven

HIRDETÉS

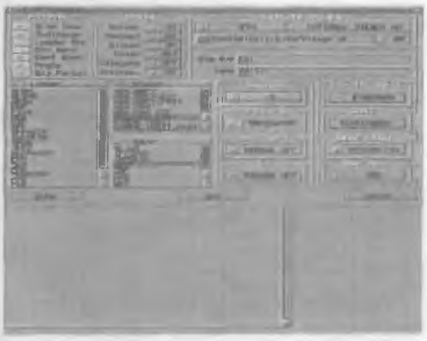
A1200 toronyházban, 1G HD-vel, Stereo Multisync monitorral eladó!
Irányár 120.000 Ft
Érdeklődni lehet:
Lajkó Imre Tel: 57/448-144 (este)

Ugyanitt eladó még:
PowerMac alaplap + ppc 601 proci (66mhz) + ethernet + stereo hang + scsi + vga
Az ára kb. 40000 ft.

ART STUDIO V2.0

Hello Fiug !!!!!!

Ismételten elérkezett az idő, hogy nekilássunk egy kis képbuzerálásnak. A megszokottol eltérően most nem az Image Fx-el fogunk foglalkozni, hanem egy új progy tesztelését tűztük ki magunk elé. A program nem más, mint az **ART-STUDIO V2.0.**
Akinek nem mond semmit ez a név, annak elárulom hogy egy képkatalogizáló progy-ról van szó. Azonban az egyszerű katalogizáláson kívül, kellemes meglepetéseket tud okozni a kicsike. A programozók gondoltak sok mindenre, és úgy gondolták hogy megpróbálnak kitörni a már megszokott alapokból, és különböző képbuherálo funkciókat is építettek be. Ja hogy kik csinálták??? Hát a **MOTION STUDIO** nevű cég. Mi?? Hogy nem sokat mond a nevük ??? Nem baj!!! Nem mindig csak a névre kell hagyatkozni. Akkor lássunk is neki.



A programot elindítva egy általunk definiált képernyőn két keret jelenik meg. A felső keretben az adatbázis információi láthatók az alsó pedig a képek helye. Mielőtt nekilódulnank agyba-főbe mindenféle katalogust gyártani, jobb ha először a prefs-t állítjuk be, mert különben nagy szívásokat kapunk vissza az arcunkba. Az fenti kép némi alapot próbal nyújtani az elkészítendő prefs-hez.
Miután beállítottunk mindent, akár csinálhatunk egy adatbázist. Itt jegyeznem meg, hogy lehetőség van minden adatbázishoz albázisokat rendelni. Egy példa: van egy kéziratjz alkönyvtarunk, ezen belül azonban 20 grafikus található. A programban lehetőség van arra, hogy 20 albázist rendeljünk a Root-hoz, és mindegyikbe a megfelelő grafikus képeit tölthetjük be.

A legkozelebbi keresésnél az A+9-es billentyűk kombinációjával kiválaszthatjuk az általunk keresett grafikust, és ezáltal csak az ő képei jelennek meg. Szerintem ennél egyszerűbben nem nagyon lehet megkeresni a kedvenc képünket, főleg ha 2000-3000 kép közül kell választanunk.

Vissza a kezdetekhez. Amikor katalogust hozunk létre, a progy megkérdezi, hogy mekkora méretű stamp-okat szeretnénk, és milyen szinmélységű képernyőn természetesen milyen néven. Ha ezt mind kiválasztottuk, egy requester segítségével kiválaszthatjuk hogy hova szeretnénk létrehozni a katalógusunkat. Ha ezt mind megcsináltuk, akár tölthetjük is a képeket. Minden betoltött képhez kommentet fűzhetunk, amit a progy le is ment.

Miután betöltöttük a kívánt képeket, alakítsuk ki a nekünk megfelelő kinézetet. Sokan azonban abba a hibába esnek, hogy kicsi stamp méretet választanak, hogy minél több kép kiferjen egy oldalra. Rajuk is gondoltak a készítők és a **Window** menü **ControlWindow** pontjára klikkelve egy gadgetet kapunk, amin bal oldalt 4 az image-el kapcsolatos kapcsolótalálhato.
Ezek a következők: **info, view, zoom, mark**.
Itt a zoom kapcsolót aktivizalva az álltalunk kivalasztott kép kétszeresére kinagyított masa lathato, ami az előbb emlitett gondokra kinal megoldast. A felül lathato gadgetekkel maszkalhatunk a képek, vagy akar az oldalak között is.

A progy 27 féle töltő 10 féle mentő modult ismer, és lehetőség van grafikus kártyánk kihasználásara amikor képeket szeretnenk nézni.....

Mindezek a funkciók a Window menü Module menüpontjával érhetők el...
Ezalatt található az Operator menüpont, ahol 41 féle effekt található, ami nem is olyan kevés ahhoz képest, hogy egy katalogizáló progi-val van dolgunk. Hogy használni tudjuk ezeket az effekteket, először válasszunk ki egy képet, majd a Load gadgettel töltsük be. Vége sikerült.. Miután orültünk a tehetségünknek, máris kiélhetjük perverz hajlamainkat, és mindenféle torzításokat végezhetünk szegény képünkel...

A poénokat nem lövöm le, mindenki szorakozzon kedve szerint.....

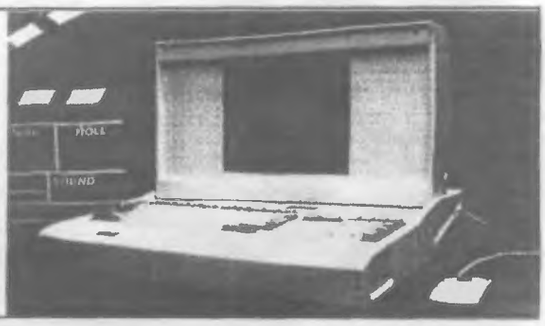
Most viszont szeretnék néhány szót szólni egy most készülő progy-ról.
A szerencsés az Art Expression nevet viseli, ami kezdetben nem sokat mond, viszont tudását tekintve az ImageFx is felhúzhatja a gatyajat. A most fejlesztés alatt lévő 2.0-ás verzió állitolag mindent tud, amit a Photoshop 4.0. Ha ez igaz, akkor bizony nagy áttörés várható a grafikus felhasználó programok területen. Mert bizony akárhogy is bizonygatjuk magunknak, a Photoshop bizony elég jó progi, és bizony hiányzik az Amiga felhasználók nagyobbik részének. Ezzel nem azt mondom, hogy az Fx és az Adpro sz*rok, de sajnos egyikkel sem lehet olyan fényeffekteket csinálni, mint a Photoshoppal.

Dark
darkofcdi@hotmail.com

PAWS

Itten figyelhető meg az új AMIGA laptop ami a hangzatos PAWS névre hallgat. (Portable AMIGA WorkStation)

A gépben egy 68060 figyel minket ezerrel, egy 10.4" Active Matrix LCD kijelzővel (PAL és NTSC LCD driverrall!).. stb.
Az araról egyenlőre nincsen info, de az AMIGA klonok nem éppen az olcsóságukról híresek...

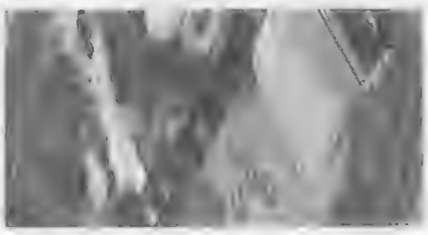


ART EFFECT

PhotoShop AMIGÁra?

Összességében egy kellemes programrol van szo, mely egy hatalmas ûrt fog betolteni az Amigas képfeldolgozasban. Van jövõje még olyan programok mint az ADPro és az ImageFX mellett is. Söt!

Flex/Frame18



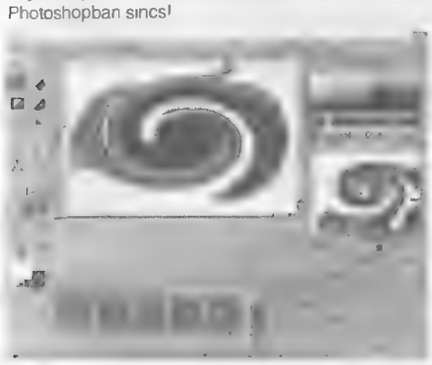
(Akit több info erdekel az a **HAAGE & PARTNER Computer GmbH** internet oldalan talal:

```
http://cur...rld
/Haage_Partner)
```

Wowww! Lehalasztam az ArtEffect program demojat az Internetrõl, s meg kell mondanom, nem csalodtam az Amiga Magazinban olvasott hirdetés után

Tenyleg arrol van szó, hogy a fejlesztõk lekoppintottak" a Mac-es Photoshop-ot, s atirtak Amigara A demo lattan kicsit visszataszíto volt, hogy minden probalkozasom egy hatalmas es ronda DEMO firkalással kezdodott, de ez a vegleges (jelenleg 1.1, de keszul a 2.0-as) verziobol mar termesztesen hianyzik

Mar a proggy inditasa utan is a kezdet a MAC-es PS-ot idezi, de igazabol akkor fogsz kettõt hatraugrani, mikor legördited a menuket
Nem rossz. Plug-innel valositották meg a filtereket, így konnyeden (remélem) fejleszthetõ lesz masok szamara is
Alapban keves filtert adnak hozzá, mintegy 30 darabot, de a 2.0-ashoz mar tobbet igernek
Ismeros a **Twirl**, a **Sharpen** vagy a **Relief**?? Ok. lehet hogy ezeket az ImageFx is tudja, de nem igy
Egy adott kep eseteben egyszerre ugyan csak egy muveletet hajthatunk vegre, de mellette nyitva lehet egy masik effect ablaka is, söt akar az osszese Ha vegrehajtunk az egyik Plug-innel egy effectet, akkor a masik ablak preview-ja azonnal frissitodik es ott folytathatjuk a matatast. (Ilyen meg a Photoshopban sincs!



Kepzeld el, hogy egyszerre van egy Twirl-öd, meg egy Bump-od, elõszor az egyiket majd a masikat alkalmazod, majd ezt megint ismetelve es nem kell allandoan a menube rohangalnod, vagy a hot-key-eket jegyezgetned.)

A szinkivalasztas is hasonlo a PS-ehoz, van RGB, HSB CMYK kevero es egy Colormixer nevu ujitas (bar ez az ADPro-ban is volt). Negy szint (a szinkevero ablakban) kivalasztva keveri ki a szineket Egesz kellemes megoldas

Egy masik jo megoldas, hogy az adott keprol több nezetunk lehet egyszerre (pl. mas-más zoom factorral). Termeszetesen a valtoztatasok hatasara mindegyik frissitõdik.

A Brush Creator is nagyon jol hasznalhato egyedi brush ok kialakitasara Megjegyzem ilyen sincs a Photoshop-ban

Aki ismer, az tudja rolam, hogy nem vagyok egy ImageFX hivõ. (inkabb az ADPro, ize... inkabb a Photoshop)) Az IFX-et lassúnak tartom (egyedül a JPEG-et tölti/menti gyorsan, bar itt is kotozkodnek, mert az IFX filehosszra rövidebbet, de csunyabbat ment, mint az ADPro! - egy fenet ezt sem lehet altalanositani (marmint a hosszúsagot), most mertem le .. Hi! Hanzi! :)), szerintem baromira sokat tokól az effectek vegrehajtasával

P! Egy Spherizet a Shape-n a Photoshop masfelszer gyorsabban megcsinalta (s kb. ketszer olyan szep lett), mint az IFX Amigan

Ez a sebessegbeli problema nem mondhato el az ArtEffect-rõl.

Jelenlegi verzio hatranya, hogy nem tudja a Layerezest, valamint vannak meg fejlesztes alatt allo dolgok (különbözõ Tool-ok setting ablakai).
Hatranyoknal kell meg megemliteni azt, hogy egy ilyen programmal minimum 640x512-es felbontasban es 256 színnel (ha nem több és nem nagyobb..) lehet normálisan dolgozni. Ugye nem kell mondanom, hogy igy mar a kepernyókezeles nem olyan gyors, ugyan ez nem a program hibaja, hanem a gepe... de azert birhato! CyberGraphx rulez! :)

MAGYARORSZÁGI AMIGÁS BBS-ek

1997. január-február

No hat fogyogatunk, fogyogatunk. ugy látszik, hogy mapaság nem rentábilis Magyarorszagon board-ot uzemeltetni :(
Ugyanis a Nyiregyházi boardok mind (!) bezártak Persze önhibájukon kívül. Szegény Fate-nak a matáv "lefelezte" a vonalát, igy 900 CPS körül lehetne csak vele modemezni, ami nem valami rulez! (remeljül nemsokára normalizálodik a helyzet és ujra kinyit a BBS - Már kinyitott!!!)
Goának is volt egy kis problemaja (non-public) de nagyon ugy fest, hogy februar elejetõl ismet ONLINE lesz a Cave BBS. ADT szokasa szerint egy kicsit elveszett, úgyhogy idoiglenesen a Graveyard is OFFLINE!
Ellenben új board nyitotta meg kapuit Budapesten köszönhetõ mindez a Doze-osoknak (wow!)
Kettõ minusz, egy plusz hát nem a legjobb arány .
Még valami nagyon szépen megkérek mindenkit, hogy a boardkat a megadott nyitvatartási időn kivul ne hivjatok (modemmel), mert ennek minden esetben fuck olás lesz a vege .. Aki rendszeresen modemezik (vagy azt hiszi magáról, hogy rendszeresen modemezik) az figyeljen oda az olyan hirdetesekre, hogy xy BBS ettõl-eddig OFFLINE! mert olyankorra a fent leirtak ervényesek (megafuckz!)
Végül, de nem utolsosorban egy kéres Ha valamit feltöltesz egy board-ra, akkor figyelj arra, hogy egy board-on több conference szokott lenni, es a stuff-ot abba a conference-be töltsed fel ahová kell (Pl egy C64 Stuffot ne a Mac Warez közel) Ezt azert emlitem meg (SysOp-ok keresere), mert az user ek 95%-a a login utáni első conference-t használja UL celjára, es ez UNRULEZ!
Hát akkor továbbra is matáv suckz! & Have A Nice Connection!

Magic

BURNING LINE
Phone 2282739
SysOp Wintermute/CJ
Open 00-24
Conferences.
- *Stuffz*
- *Extra Bizarr*
- *Amiga Center*
- *Best Utilities*
- *Best Games*
- *Best Demos*
- *Developer*
- *Daydream Utils & Doors*
- *Upload For 4-8*

[illegible]
Phone: 06(42)313782
SysOp Goa/Faculty
Open. 22-06
Conferences
- *Amiga Utils*
- *Amiga Comm*
- *GFx*
- *SFx*
- *pc utilz*
- *Mac Stuffz*
- *3D*
- *Entertainment*
- *HBO Broadcast*
- *C64*
- *Adverts*
- *Mixed*

[illegible]
Phone : 3882677
SysOp . MB/Doze
Open . 22-06
Conferences:

[illegible]
Phone: 06(93)320679
SysOp. Dark/CDi
Open. 22-06
Conferences
- *Amiga Warez*
- *GFx Orgasm*
- *Macintosh Warez*
- *Wave Rider HQ*
- *Express Your Dream*
- *CD Deal*
- *Savage*

LUNA SQUARE
Phone: 06(99)365025
SysOp. Gizm0/Frame18
Open. 22-04
Conferences
- *Xtasi! (Private Area)*
- *Ami-Nation*
- *C64 Section*
- *Beat Box*
- *Macintosh*
- *Distro Site*
- *Coders Heaven*
- *Board Utils*

NUMBER OF THE BEAST
Phone. 2914029
SysOp. Lord/Absolute!
Open 00-24
Conferences.
- *Amiga Warez*
- *BBS Doors*
- *Requests*
- *Cult!*

FATAL CONNECTION - REOPENED!!!
Phone: 06(42)447-064
SysOp. Fate
Open: 22-06
Conferences
- *Hot AMIGA warez*
- *Old AMIGA warez*
- *Macintosh warez*
- *Idiot's bullshit machines*
- *Adult area*
- *V.I.P.*

BLACK BOX BUDAPEST
Phone. 2120760
SysOp ?
Open 00-24
Files. Macintosh Warez!

Jelenleg OFFLINE, vagy valami ilyesmi:

LOCAL GRAVEYARD - ???????

Ugy tünik, vegleg bezart.

MYTH - OFFLINE!

AD FLEXUM - OFFLINE!

SIMON SEZ - OFFLINE!

+$B··$H$£F&&£E+!!=NO CARRIER

Power rovat

Azt hiszem az, hogy az AMIGAonly egy 500 példányban elfogyó AMIGAs lap Magyarorszagon, az nagyrészt a PoWeR-nek köszönhető. (máig is kapunk olyan levelet, ami úgy kezdödik: "A PoWeR x-ben olvastam rolatok...") Thx érte fiúk!

Magic

Nos, mivel is kezdjem mondókámat. Talán azzal, hogy Magic jóvoltából a többi magyar lemezújságoz hasonlóan helyet kaptunk az AMIGAonly-ban.

Nehányan most biztos elcsodalkoznak és azt mondjak: *"Hat ezt az oldalt mér` pont Power rovatnak keresztelték el?.. "*

Ezeknek az olvasoknak tartanék egy kis bemutatkozást.
A Power egy neha egész rendszeresen megjelenő, szabadon terjeszthető lemezújság, a cikk írásakor jelent meg a jubileumi szám, számszerint a tizedik, es a nyomda tempóját ismerve az AMIGAonly megjelenesekor már a tizenegyedik szám is kuszobon áll. Az újsag témájában mindent felölel, ami földón élő és Amigaval rendelkező humanoidokat érdekelhet (UFO-któl meg nem kaptunk levelet, bár a szerkesztők közül néhányan nagyon szeretnék...) Sokat foglalkozunk mindenki kedvenc Amigajával (játekleírások, újdonságok, felhasználoi programok, hardware tesztek), emellett minden olyan dologgal, ami valakit is érdekelhet (film, irodalom, szerepjatek, stb...). Régóta tervezzük az ujsag AGA verziójat, erre sajnos meg egy darabig várni kell, de addig is az 500-as verzió tartalmazni fog némi meglepetést a közeljóvöben (ezeket nem szeretném most elmondani, legyenek igazi meglepetesek). Megjelenésünk ezentul havonta varjato, Louise jovoltaból elég hamar felkerülünk a Boardokra és az Aminetre, de aki nem jut ezek kozelebe, az egy felbelyegzett válaszborítek es egy ures lemez ellenében megkaphatja tölünk az ujsagot.
Levelcímunk:
1193 Budapest, Szigligeti u. 9. I emelet 1.
Mostani, az idő által kisse szukosre szabott rovatunkban egy viszonylag regi, de alap 1200-ast hasznaloknak nagyon hasznos kis képfeldolgozo programot ismertetunk. Jójjon, aminek jönnie kell!

Chris/Power Team

IMAGE STUDIO 3.0

Ennek a kepkonvertaló programnak igazan csak azok tudnak örulni, akiknek csak 2 Mega RAM van a gepukben. Termeszetesen ezen a teren meg mindig az ADPro es az Image-FX a király, de az Image Studio-nak sem kell szégyenkeznie.

Bar professzionális celokra nem nagyon használható, de az otthoni kepkonvertalási gondjaidat könnyen megoldhatod vele.

Mindjart induláskor három ablakot nyit. Az elsö az aktuális képet mutatja (preview), a második a kepernyő koordinatait, a harmadikon az aktuális kép paraméterei es a progress indicator kapott helyet.

A gordülömenuben talalod a program funkcióit amelyek az alabbiak:

PROJECT

Open - Kép megnyitasa. A program alapban sok képformátumot támogat, de használja a datatype-okat is.
Save - Mentes. A megjelenő ablakban beállítható a kép új neve és formátuma. Egyes formatumokon belül még különböző tulajdonságokat adhatsz meg az options melletti **CHOOSE** buttonra klikkelve (Pl.: a JPG-nél a kepminöseg/tömörítési arány). Fontos! Ha a képedet HAM8 vagy HAM6 formatumban akarod lementeni, azt itt kell beallítani!
Screen - A program képernyőjét és fontját állíthatod be. Érdemes nagyfelbontast és legalább 128 színt használni, mert így a preview sokkal élvezhetőbb.
Prefs - Az Image Studio konfiguraciós része. A legfontosabb a *Location of virtual memory files*. Itt adhatod meg, hogy a virtuális memoriat hol hozza letre a program. Alapban a T: van megadva, amit ugyebár a RAM-ba szoktunk assign-olni. Nem art, ha az itt megadott meghajtodon van legalabb 3 Mega hely. Ezeket a file-okat egyébkent a program kilépéskor letörli. A többi itt talalható opcioval helyhiány miatt nem foglalkozom. Meg amúgy is eleg egyértelmű dolgok. Terjünk vissza a project menühöz.
Info - Információk a szabad memóriákról (CHIP, FAST, VMEM).
Iconfy/Quit - Az első lerakja ikonba a programot, a második a kilepes.

A következő menüpont az ***EDIT***. Itt talalhato meg a többi programban is fellelhető **Undo/Redo**.
A **Copy/Paste** funkcioval tudjuk a kijelölt részt kivagni illetve beilleszteni. A kijelölést a preview képen teheted meg a bal egérgomb folyamatos nyomvatartása mellett. Neha szükség van arra, hogy a kijelölés pixelre pontos legyen. Ekkor kell használni a **Region-coords** menüpontot, ahol a képernyőkoordinátak begepelésével tudunk kijelölni egy négyzet alakú reszt. Az utolsó pont az egész kepet jelöli ki.

A következő a ***VIEW*** menü. **A Full Image** újrarajzolja a preview ablakot. A **Zoom In/Zoom Out** a kép ránagyítására, illetve kicsinyítesere szolgál. Természetesen előbb ki kell jelölni a kepnek azon részét amit ki szeretnenk nagyítani. A **View**-val az utolsó lementett alapotot nézhetjük meg a prefs-ben beállított külső kepnezegetővel, amit a **View Screenmode**-nal beállitott felbontásban jelenít meg.

A ***PROCESS*** menüben a konvertálással kapcsolatos funkciok kaptak helyet.
Legelső pontja a **Crop**, amivel a kijelölt területre redukálhatjuk a képet. A **Scale** a képrenyő kicsinyítésere, illetve nagyítasára szolgál. Az uj meretet pixelben és szazalékban is megadhatjuk. Ket módban működik. A minőség szempontjából a **ColourAverage** a nyerö, viszont ezt a módot csak 24Bit es képeken használhatjuk.
A **Colours**-nál a kép színmélységet konvertálhatjuk. A **16 million colours** buttonal a kép atkonvertálható 24bit-esre. Erre azért van szükség, mert az Image Studio egyes effektjei plusz szıneket adnak a képhez. A konvertált kep minösegén a **Dither** beállításaval javíthatunk. A hetfelefele tipus közül szemely szerint a **Floyd-Steinberg** modot talalom a legjobbnak, de mindenki nyugodtan probalja ki a többit is.

A színeken ezen kívül meg a Paletta menüpontnál valtoztathatunk. Itt lehetőseg nyilik a színek átkerverésére, áthelyezésere, a kep palettájának lementésére vagy akár a kep egy masik palettára való konvertalasára.

Az utolsó menüpont (***TOOLS***) az Image Studio effektjeit tartalmazza
Ezek az effektek szinte minden valamirevalo kepkovertáló programban megtalálhatóak, ezert bövebben nem foglalkozok velük.
A legtöbb effekt - mint már említettem - plusz színeket ad a kephez, ezért csak 24Bit-es kepeken működik. Az effekteket a kep egészén vagy kijelölés eseten a kép egyes reszein is használhatjuk.
Végeredmenyként az ImageStudio elég jó kis konvertáló/effektezö program, mindaddig, amig csak alapgéppel rendelkezik a tisztelt user.
Bátran ajánlom mindenkinek, mert szép dolgokat lehet vele összehozni.
A végére még egy jó tanács. Ha alapgépen használod a programot, akkor ***Boot With No Startup***-ból indítsd, mert a virtuális memória kezelése kicsit bugos (GURU). (Szerintem senki sem szereti, ha a winyoja túl sürün validál...)
Ennyi fért a mostani PoWeR rovatba. A kovetkezö szamig mindenkinek jó konvertálgatást kíván:

JaGu és a PoWeR TeAm

A PoWeR #10. tartalmából:

NEWS
- A/BOX, a szilíciumba öntött álom
- AMIGÁS papír es lemezújsagok
- Magyar fejlesztésű software-k

JOYSTICK USERS
- Solons
  Total Football
- Wendetta 2175
- Breed `96
- Evils Doom
- Testament
- Trapped June
- Capital Punishment
- Fighting Spirit

MOUSE KILLERS
- Art Effect
- Opus 5.5 Developer Kit
- Lightwave Help
- PCX - az új PC emulátor
- Egy kis programozás
- DPaint 5.0 leiras / 2. resz
- Scala
- PoWeR szótár

HARDWARE
- Ketgombos Joystick
- QuickCom update
- A CD halalra van itélve?

SCENE LIFE
KÉPEK
COCTAIL
IRODALOM, ZENE, FILM, SZEREPJATÉK
AMIRE NINCS MAGYARÁZAT (stb.)

A PoWeR POSTACÍME:
1193 Budapest, Szigligeti u. 9. I emelet 1.

MAGYAR AMIGÁS LEMEZÚJSÁGOK

Hat itt tartunk (vegre!) Mint mar emlitettem az újság elején, várjuk minden magyar AMIGÁs diskmag személyes - jelentkezését... Az újsagban bizton helyet fognak kapni (velemenyeikkel, cikkeikkel stb.). Chris (of PoWeR Team) erre megjegyezte egy izben, hogy ha lesz elég DiskMag, nekünk már nem is kell cikket irni, csak betördelni az újságok által kuldött anyagot... (hi-hi) No de inkább nezzük az utobbi idők "termesét"·

Magic

THE DREAM CONTINUE...

ujabb ev - újabb **Dream Mag**... Az AMIGAonly 5-ben mar olvashattatok egy kis beharangozót a lemezújságunkrol, s eme cikk hatasára aztán szép lassan nemcsak a hópelyhek, de a levelek is elkezdtek szállingozni hozzank, amelyekben neha a kuldott lemezen még cikkekre, grafikakra, vagy eppenseggel muzsikakra is bukkanhattunk. Ezért most e lap hasábjain keresztül is szeretnénk megkoszonni eme emberkek segitségét, nem feledve azokat sem, akik "csak" erdeklődtek a **Dream Mag** irant

A sok-sok biztatasnak köszönhetően (ami néha hihetetlen erovel bir!) mára elmondhatjuk, hogy hamarosan itt a **Dream Mag 2**! A hataridö, amit elörelathatolag be is tudunk tartani: január vége. Tehat, mire e sorokat olvassátok, már minden bizonnyal elkeszültünk vele, úgyhogy lehet egyből izzitani - s kuldeni is - azt az egy szem lemezt !

Tobben kerdezték tölünk: *"mennyibe kerul a **Dream Mag**?"* Nem győzzük eleget hangsúlyozni, hogy az ujsag INGYENES, tehát nem kell millios OTP-hitelekbe olnod magad - egyszerüen kuldessz egy jo lemezt + egy 27 Ft-os bélyeggel felvértezett válaszborítékot, és napokon (vagy heteken... - Evil) belul máris órulhetsz az ujságnak! A félszemű kalozokat pedig felejtsetek vegre már el!

E kis bevezető után akkor par szót magáról a Dream Mag-rol. Nehány visszajelzést kaptunk már az első szamról. Sokaknak nem tetszett az oltari lassú lapozás (meg tudom erteni... Bar ez egy 030-as turbóval mar nem olyan feltünö .-) - Evil), meg sok egyeb dolog (Hi, V!r/NewWave + PoWeR TeAm!).

Nos, eme programozásbeli hibákat igyekeztünk kijavitani, s nagyreszuket sikerult is!
Ezaltal NAGYON GYORS lett a lapozás, meg beletettunk néhány extra dolgot is, de ezeket most nem aruljuk el - hadd legyen meglepetés :-).

Sokan erdeklödtek az AGÁs változat után is. Sajnos, Zéno - aki ezt a verziót irta - idoközben átpártolt egy vacak pentiumra, s most azon villog, úgyhogy AGÁs szám - remenyeinkkel ellentétben - egyelöre nem lesz. Mindenkitől ezuton kér elnézést, ezennel ünnepélyesen megígérjuk: ha törik, ha szakad, akar Zéno nelkül is befejezzuk majd azt a felkesz kodot (talan a 21. századra el is készülünk vele .. :-) - Evil) !

Most pedig nehany sor a második Dream Mag tartalmáról:

- folytatjuk megkezdett rovatainkat, igy tovabbra is lesznek benne jatékleírások, és felhasználói stuffokról szólo ismertetök egyaránt
- szólunk az AMIGÁn oly elterjedt emulatorokról, sőt, egy cikk kereten belül meg a pc-s AMIGA emulátorról is irogatunk majd...
ismét lesz vitafórum a gémerekről, amihez nyugodtan hozza lehet szólni Nektek is!
- a winchester-tulajoknak nyitunk egy új rovatot, melyben hasznos tanácsokat adunk mind a kezdöknek, mind pedig a haladóknak vinyójuk jobb kihasznalása erdekében
- irunk a nemrég lezajlott Computer Karácsonyról valamint a GURU-rol, s ennek kapcsán megemlékezünk a hajdan volt többi AMIGÁs újságról is..
akinek mindez nem lenne még elég, az ismét elolvashat majd néhány véleményt a pc-röl...
- talán lesz egy allandó AMIGAonly rovat is (ha Magic is úgy akarja...)
esetleg folytatjuk majd az INTERNET-rovatot is (ez csak GATO-tol függ...)
- Evil jóvoltából lesz meg egy kis moziajanlat, de a tudományos érdeklödésu emberkék is számithatnak majd Rain Forest-re!
a lemezen majd megtalalható lesz egy WatchOut nevezetű jatek preview változata is, amit Evil ugyködött össze az ujsag számara !

Ja, es természetesen meg mindig INGYEN leközlünk minden hirdetést !
Úgy véljük, ennyi elég is lesz kedvcsinalonak. Az újság végett továbbra is az alábbi címek valamelyikén lehet érdeklődni:

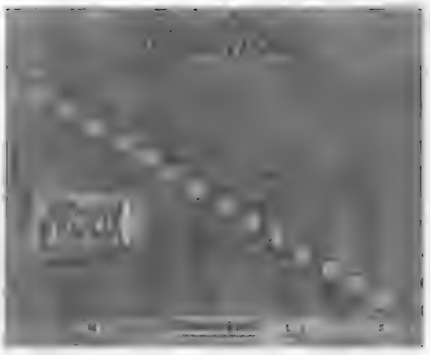
Tövisháti József (Evil)
5700 Gyula, Ecsedi u. 36.
vagy:
Korinek Sándor (Angel)
2900 Komárom, Szt. László u. 4. II/2.

Azt javaslom, hogy ebben az időszakban - kb. márciusig - inkább Evil-hez forduljatok, mert egy költözködes soran sok minden elveszhet - Angel)

Mindenkit szeretettel várunk a DREAM MAG olvasóinak táborába !

Angel & Evil / Dream FaKtory

Sziasztok, Stef vagyok a CyberNews nevű magyar lemezújság codere. Megkért Magic, ismertessem magunkat, így hát most eleget tennék ennek. A csapat 3 főből all, Cop - Tracer/Writer, Tomy - Painter, Stef - Coder/Writer. A legtöbb munkát egy ideig ketten [illegible] Game-töl, így hat aki YO zaftos játékleírást vár tölünk, az el lesz keseredve. Az első számban egy kicsit sokra sikeredett az ujdonság, ami a másodiknál háttérbe fog kerülni. Várhatóan a második szám



Január vegén lesz kiadva. A cikkek a következök koré fognak csoportosulni: PGP titkosítas, IRC-zes a NET-en, AHI Audio Interface ismertető, Rippmánia, valamint az elmaradhatatlan két rovat, az Assembly és a Graphics. Persze ezen kivül lesz más is. de az maradjon MEGLEPETÉS!

WANTED! Zeneszt keres a csapatunk! Ha tudsz zenét irni, esetleg van már referenciamunkád, kérlek keress fel.

Maradtam továbbra is Stef/CyberNews
stef@online.cos.hu

Üdvözlet nektek, AMIGA rajongók! Most par szót fogok ejteni magunkról...

Tehat van már nekünk ez a **dOzE** nevu lemezújságunk, remélhetőleg mindenkinek tetszik. Az újság különlegessége, hogy a WB-screenen fut, es igy (asszem) eltér a mexokott design-tól, valamint legalabb 2.0+ OS kell hozzá ..

Nem akarom a szavakat vesztegetni, úgyhogy jojjon pár szó rólunk, aztan be is fejezem... :

MB - Programming, Cikkek, Ray-Trace ...
Contact:
Rábel Tamás
Nánási út 34/c II/9
1031
Budapest
Tel: 3-882-677
EMail: rt94b220@kalmar2.kalmar.hu
vagy elerhető vagyok a
cYbErSpAcE BBS
SysOp-jaként ugyanezen a számon

RaBBa - Cikkek, A500 fan
Contact:
Boros Gergely
Ráday u. 41. III/47
1092
Budapest

Leveleket, stuffokat, stb. mindkét helyre lehet kuldeni, de ha valaki esetleg AGA-s (2.0+) dolgokat kuld (képek, proggyk, stb...) azt inkabb hozzam (MB), mivelhogy szegény RaBBa az 500-asán nem tud velük sok mindent kezdeni..

Greetinx minden AMIGA maniac-nek , és igy utolag is BIG THANX az AMIGAonly stábjanak !!!

Bye !!!

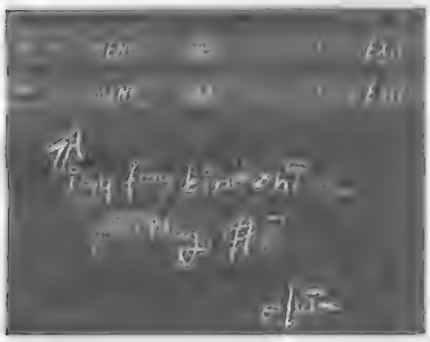
MB

(A történet kezdete a PoWeR #10. kézhezkapásakor realizálódott, mertmivelhogy abban lattam egy olyan info-t, miszerint Pécsen AMIGÁs klub indul...! Nosza kaptam a telefont es tarcsaztam a megadott számot. Sokadik sikertelen probalkozas után rájöttem, hogy nyomogombos a telefonom! (sorry, ez rossz volt) Ekkor sikerült online kapcsolatba lépnem voice eLvis-sel, akiről kiderult, hogy él. (Elivis Alive?!? - sorry eLvis! Többször nem sütöm el ezt a gyenge poént!) Mikor beszélgettünk, kiderült, hogy ismerik az AMIGAonly-t, megvan neki a #2-es szám (!!!), es van nekik egy lemezújságuk is melynek neve pROMag! No at is adom a szót eLvisnek...)

Azert kezdtem el az újságot, meg a klubbot, hogy letrejöjjön ebben a shit országban is az egyseg az AMIGA használók körében, és hogy rávegyek minél tobb lamert, hogy ne csak gemeljenek. Hiszen ezzel lehet a legnagyobbat bepancsolni a többség peeceesnek. (bár az en peecees ismerőseim mind programozok, de azért tisztaban vagyok a helyzettel) Az az igazsag, hogy egyre több AMIGÁst ismertem meg az utobbi fél évben és ez jo, mert kezdem érezni a tenni akarast. (tobbe kevesbe)

Par sort arról, hogy mi is a pROMag. Nézd meg aztan értekeld. (Az újság jó, mondtam, miután megneztem.. - Magic)

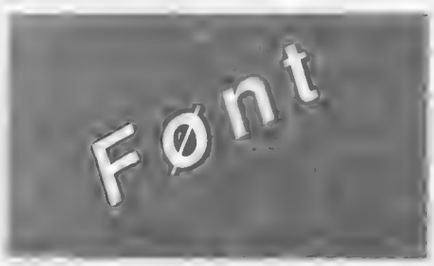
Ami nagyon lenyeges, az a kov szám dizájnja. Nem 16, hanem 32 szin, marad a intui screen, hasonlo felepites, de az egesz valahogy szervezetebben. (Lehet, hogy megcsinálom az első számot is az új kulsővel. (pROMag#1 deluxe) Sőt biztos!!) (Ja, van a lemezen egy kép a kov számról)



Nagyjából ennyi, mert mar piszkos almos vagyok (02:23) gondolom ez erezhtő is volt a cikk tartalmaban.

CIAO: eLvis

pROMag Contact:
eLvis / Laborci Gergely
7600 PÉCS
Teréz utca 8.
E-mail: laborci@gandalf.gamf.hu



A Font című független lemezújság FREEWARE. Azaz szabadon terjeszthető addig, amig azon semmilyen valtoztatás nem tortent. (Sem elvetel, sem hozzaadás!)

Az újság tartalmából a keszítők hozzájárulása nelkül reszleteket felhasznalni bármilyen formaban az alkotók jogainak megsértését jelenti. (Ez vonatkozik mind a szöveges, mind a kép- és hanganyagokra.)

Az újság programját CSAK A SAJÁT FELELŐSSÉGEDRE használhatod, a készítők nem vallalnak SEMMILYEN felelősséget bármely, az újság használata közben vagy utan felmerült kárért.

A készítök (ABC sorrendben):

Ifj. Penzer Gyula (R.I.P. of Biøhazard)
- harcművészeti cikk

Majsa Tibor (Dj. Tibcsi)
- zenei rovat

Rajnai Álmos (Rachy of BiøHazard)
- program, zene, szerkesztés, cikkek nagy resze

Szakmáry Sandor (Szaky)
- aSk rovat, grafikák

Szalóky Szabolcs (Artur)
- szerepjátek rovat

Szeretnenk köszönetet mondani a Számítógép Gyülölők Tarsasaganak es az aSk stábjának, amiért engedélyeztek anyagaik lekőzlését.

A szerkesztoseg cime:
Font
Keszthely
Bercsényi M. u. 46
8360
E-mail: rachy@fsd.bdtf.hu
vagy **sztecht1@fs2.bdtf.hu**

A Font szerkesztősége
*(Az Impresszumbol rippelte. **Magic**)*

(Remélem nem haragszanak a fiúk, hogy a fenti intelem ellenere kirippeltem egy kis szöveget es egy (ket) képet az újsagjukból. Mentségemre legyen mondva, hogy nem önös erdek vezerelt, hanem... No mind1, egyszóval sorry a jogok csorbitasáért, majd contact-olok mindenkivel!)

Showtime, Folks!

Isten hozott mindenkit a SNews elsö kiadása alkalmából. Mi is ez, és hogy is van ez?...

SNews jelen pillanatban egy Assembly source neve, amely itt pihen valahol a vinyómon. A WorldNews a SpaceHawks csapat kiadasaban kerül latóidegeitek elé, elvileg egy Amiga képernyőjére.

Mielőtt a következő mondat miatt kilőnel bennünket, elmondom, hogy kezdésnek egy PC-s lemezújsag testvérlapja vagyunk. Jelen pillanatban ezt az újságot Morphosisnak hívják, de hívták mar sokféleképp, de elvileg már legalább egyszer jelent meg.

Shovel. Snif. Ezt akár el is felejthetitek. A jövőben megprobálunk majd némiképp elszakadni, de már ebben a számban is lelhettek néhany dolgot, amit ott nem és fordítva.

Microsoft propagandat peldanak okaért semmikeppen nem fogunk az újságba engedni. Na igen, mert ha nem derült volna meg ki, ez egy lemezújsag. Bizony.

Kicsit bövebben rola: AGA lesz, néhany emberke sajnálkozására, es gond nélkül futtathato lesz HDD-röl is. Hogy mennyire kompatibilizál majd memóriabővítésekkel, azt majd meglatjuk, mindenesetre egy 020/28Mhz 2Mb Chip 4Mb Fast A1200-esen irodik, és le lesz tesztelve alap 1200-esen is. Az újság alap képernyője 64 szinü, ez egy 32 szinü hátteret takar, +1 bitplane lesz a szoveg. Ezért a 64 szin. A felbontás 640x256, és mindössze ezért lesz AGA. Egy 500-as verzió is elképzelhető, ha lesz rá igény, es ha lesz kedvem megcsinálni.

A kodon még lesz mit javitani, de remeljük a kinézet talán mar most megnyeri a tetszéseteket. Jelen pillanatban a zene eredete meg tisztázatlan, de nem vesszük át a PC-s verzió XM-jet, ez mar most biztos. (Aki akar irjon XM playert, de még a HiP szerzói sem tudtak tökéleteset alkotni, akkor pedig mit szóljak én?)

A háttérgrafika, a karakterkészlet, a kurzor, és mellékesen a teljes kód Emeric SH keze munkajat dícseri. (Ez én volnek) Nem utolsósorban en dobtam össze kb. 2 perc alatt a címképernyót is. Bocs érte, legközelebb majd tovább dolgozom rajta.

Kicsit bövebben rolunk:
a SpaceHawks a MurmidoneS Amiga szekciója, jelenleg hét taggal üzemelunk. Amiga szekciót mondok, de a SpaceHawks PC-n is dolgozik
Egyszoval van nemi közünk a MurmidoneS-hez, van nehány közös tag, meg ilyesmi.

Azt hiszem talán eleg is lesz ennyi bevezetónek, és mindenesetre egész jónak igerkezik ez az egesz, nem?

Emeric SH

POSTACÍM
SPACEHAWKS WORLD NEWS
EMERIC SH
Budapest
Üllői út 744
1185

Ez nem a Morphosis postacíme, bar ha ezzel a megjelölessel érkezik egy boritek, termeszetesen eljuttatom Zooley SH-hoz.
Erre a címre irjatok, ha barmiféle megjegyzesetek, problematok, vagy netalan cikketek lenne az újsághoz.
A borítekra legyetek szívesek ráírni, hogy mi is ez a dolog, hogy ne keveredhessenek össze a dolgok

HOW TO ORDER WORLDNEWS?

Ugyanezen a postacímen szerezhetitek be az újsag legfrissebb számat is. Nincs mas teendötök, mint egy lemezt egy felbélyegzett és megcímzett borítékban eljuttatni a fenti címre, annak megjelolésevel, hogy melyik volt az utolsó szám, amely még megvolt nektek. Ha tehát a 2. számra vársz, a borítékra SNews #1.-et írj. A lemezek a megjelenés elött lesznek útnakindítva, tehat hamarabb juthatsz hozzajuk mint a többiek!
Hibásan címzett, vagy válaszborítek nelkul erkezo lemezeket nincs mit tenni, de le fogunk nyelni!

EDITORIAL

Main Editor	**Emeric SH**
Main Editor	**Zooley SH**
Main Editor	**AlieN SH**
General Publicist	**Achos SH**
General Publicist	**Muad´Dib SH**
General Publicist	**DaMage 7**
General Publicist	**Lui**
General Publicist	**Mash**
General Publicist	**Zeus SH**
Picture	**Zeus SH**

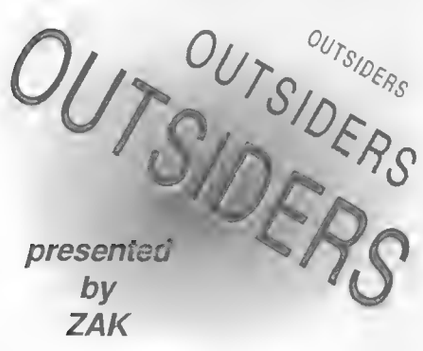
The Picture... no. The PICTURE supported by sum Silicon freaks, harvested by Zeus SH... (with 8 more Silicon picture...)

(Coming soon in the following issues!)

SpaceHawks

(Az info-bol, meg az intro-bol mazsolázta: ***Magic****)*

A fent leírt dolgok (...) ide is érvényesek. Sorry, de egy kicsit meg vagyok lőve mindig, ha levelet kell írnom, mert nem tudok telefonozni. (e-mail RuLeZ?)



Na hat ez tenyleg lapzarta utan (kettővel) érkezett info. Zak of eXoR, akivel az AMIGAonly 5. hasabjain is találkozhattatok (Code Or Die), sőt az AMIGAonly 6-ból sem maradt ki... sok szabadidejében úgy dontott, hogy keszit egy lemezujságot AMIGÁra. (ez amolyan szokássá vált mostanában)

A lemezujsag a hangzatos OUTSIDERS nevre hallgat, es jelenleg még csak félkész állapozban leledzik.

Az első szam várható tartalmából:
Programozas minden mennyisegben,
Felhasznalói programok,
- Soksoksok vicc,
- stb.

Első nekifutasra ugy néz ki, hogy csak az AGAval ellatott user-ek olvashatjak a magot, de nem kizárt egy ECS verzió sem. Valoszinűleg ez is inkább egy "HD-újság" lesz, mivel nem biztos, hogy el fog ferni egy lemezen...
Indításkor a WB screen-re nyit egy ablakot, és ott fog futkarozni. Ennyi info-t sikerült összekaparni a magról hirtelenjében.

Meg valami! Az Zak barmilyen témában várja a cikkeket az OUTSIDERS-be. Ha írói vénával vagy megáldva, akkor ne habozz, írjál a következő címre:

Kingl János / Zak
6521 Vaskut
Petőfi S. utca 62.

Hajra!

Magic

Az LSDictionary V3
megrendelhető az
AMIGAonly címén:
Bp. Pf. 701/836. 1399
vagy a **CyberStreet**
nevű boltban
Ond vezér u. 25. fsz.
Tel.: 06(30)526-524

AMIGA-fan

Hi melyen tisztelt AMIGAonly olvasók!

Amikor Magic elindította útjára ezt az újságot (Sorry, hogy beleszólok, de Louise találta ki az AMIGAonly-t, es mi ketten indítottunk el...), akkor szerintem, még nem tudta milyen lavinát indít el Az AGURU megszűnése után - az már biztos, hogy többé nem lesz - úgy látszik feleledneк az Amigával foglalkozó amatőr újságirók. Soha ennyi lemezújság még nem volt ebben a kis orszagban, mint manapság, es a newspaperek is kezdenek elterjedni. Valamikor a számítógépek hőskoraban lehetett ekkora a lelkesedés.

Magic kolléga azt a meresz kijelentést tette, hogy az AMIGAonly-ban teret enged minden lemez és papírújságnak a bemutatkozásra. No mi a szavan fogtuk ökelmét, úgyhogy ez itt egy kis bemutató akar lenni a mi újszülöttünkről.

A lap a hangzatos **AMIGA-fan** névre hallgat, ezt kapta születésekor, bar keresztelőt nem tartottunk neki, ugyanis azt hiszük, hogy a keresztvíztől kissé elázott volna. Bár az első szam kisse laposra sikeredett -na persze 16 oldalon nem lehet csodat művelni- mi maris kiadtuk a második lapszámot.
Egy kis ízelítő a tartalmából:

- Amiga OS kezdőknek es haladóknak
- The Speris Legacy/Leirás/
  Cheat-rovat
- LensEditor 2.04
- Bread96
- UFO The Enemy Unknown/Leírás/
- Teresa/leirás/
- Összefoglaló a December-i számítógépes rendezvényekről
- Levelezés

Mint ebből a kis felsorolasból is látszik, lapunk inkább a játékleirások felé orientalódik, es a kezdő Amigásoknak próbál segítseget nyújtani.

Ez persze nem véletlen, hiszen azoknak akik felhasználói programokkal akarnak foglalkozni, azoknak eme papermag, melyet a kezükben tartanak kielegítő információforras.

Mi nem akarunk konkurrenciát teremteni másoknak, inkább szeretnénk kiegészíteni azt.

További terveinkről annyit, hogy szeretnenk havonta megjelenni, ja és persze legalább 32 oldalon, szines fedlappal, mert jelenleg 24 oldalasok vagyunk, és fekete-fehérben. Reméljük, mindenki megtalálja lapunkban, a neki megfelelö cikkeket, persze szivesen fogadunk, mindenfajta segítséget.

Mi van még hátra? Ja persze, magunkrol még egy szot sem írtunk. Szóval a stáb tagjai:

- Rusznyák Gábor

Ő egy okleveles főtudor -az oklevelet mi nyomtattuk neki-, aki azt vette a fejébe, hogy AMIGA javításból fog megélni. Egyben ő a Ruton BT. vezetője, és ő tördeli az újságot, úgyhogy ha valami nem igazan olvasható, akkor öt lehetszidni. Allah adjon hosszu életet neki, mert ő teszi lehetővé az anyaggi hátteret a megjeleneshez.

- Rusznyák András /Rusy/

Na ő egy elvetemült Amigás, civilben a Gábor bátyja, es azt hiszi, hogy isten írói vénával áldotta meg. Na nem baj majd kigyógyul belőle! Egyébként nagy kalandjátek rajongó, ezért minden hónapban meglep minket egy 10 oldalas adventure leirással. Pedig már mondtuk neki, hogy fogja egy picit vissza magát, mert nem férnek bele a lapba a cikkei. Megigérte, bár úgysem fogja betartani. Na nem baj majd kap egy különszámot WC papírra nyomtatva, azon legalább lesz elég hely.

- Imre Gábor /Gabryel/

A csapat legfiatalabb tagja. Mindössze 16 életevet számlál, és a stratégiai játekok megszálottja. gy látszik ő is szómenesben szenved, mert nem szokta 10-12 oldalnál alább adni. Lehet, hogy ő is kap egy különszámot, bár szerintunk neki minimum egy tekercs papír törölkőző fog kelleni

- Medgyesy Brigitta /Gigi/

Mint a nevéből kiderül, ö egy lany. Ritka dolog a számítógep világában, de azért nem egyedülalló. A levelezési rovatért felelős, persze a kávét is szegénykemnek kell mindig megfőzni Egyébkent a hülyeség csak úgy dől belőle, ezert is kapta meg a levrovot. Civilben gyakorlo háziasszony.

Ezek után nem maradt mas, mint leírni, hogyan érhetsz el bennunket

Tehát a postacímunk:

Ruton BT.
AMIGA-fan
Budapest
Jósika u. 25 Fsz.5
1077

Itt megrendelheted lapunkat is, postai uton, de kerjük, hogy az újság ára mellé küldj posta költséget is.

A lapunk ára jelenleg 100.- Ft.

Köszönjük az Ao stábjának, hogy lehetőséget adtak a lapunk népszerűsítesere, és sok olvasót kivánunk az AMIGAonlynak

The AMIGA-fan Team

PROGRAMOZÁS

ASSEMBLY - rovat

AMIGA RULEZ! Üdv minden assembly rajongónak! Ime eljott a következő AMIGAonly és ahogy igértem, folytatjuk a logikai utasításokkal.

Először ismerkedjünk meg az eltoló utasításokkal. Ezek azt a célt szolgálják, hogy egy adatregiszter vagy egy memóriacím értékét binárisan jobbra vagy balra megadott bithellyel eltoljak. Ha egy memoriacím értéket akarjuk eltolni, akkor az csak word méretben csak egy bithellyel történhet, de valamennyi címzésmódot használhatjuk.
Ekkor persze felmerül az a kerdés, hogy az a bit, amely jobbról vagy balról 'kimegy', azzal mi lesz? Na, igen.
Az egy specialis helyre kerül, a **Carry** vagy **eXtension flag**-be és az utasítás működése dönti el, hogy a másik oldalon mi jön be. Így aztán háromféle utasítástipust különböztetünk meg. A megadható leforgatas 3 biten történik, de úgy, hogy 1-től 8-ig adhatjuk meg (nullának nem lenne értelme)

ROL/ROR - ROtate Left/Right

Ekkor az a bit, amely az egyik oldalon kiment, a másik oldalon azonnal bejon. Pl.:
`11100010` Elforgatva balra:
`11000101` Ez lesz az eredmény és a **Carry**-be 1 kerül.
Az a bit, amely valamelyik oldalon kiment, a **Carry**-be is azonnal bekerül, a többi jelzőbit pedig értelemszerűen alakul, az **oVerflow** pedig mindig torlődik
Az utasítas használata:

`ROL.W #1,D0`	- A **D0** regisztert egy bittel balra forgatja word méretben.
`ROR.L D1,D0`	- A **D0** regisztert a **D1** byte részeben megadott értékkel jobbra elforgatja. Itt lehet 8-nal is több!
`ROR.B #8,D0`	- A **Carry** törlése, speciális eset.
`ROR.W $70000`	- A $70000 címen levő erték egyel való eltolása jobbra.
`ROL.W (A0,D0.W*2)`	- A kiszamított címen levö értek eltolasa egyel balra.

ROXL/ROXR - Rotate with eXtend Left/Right

Az utasítas majdnem ugyanaz, mint a **ROL/ROR**, csak az a bit, amely valamelyik oldalon kimegy, az elöszor athalad az **eXtension flag**-en és csak ezután jön be a másik oldalon. Tehat két **ROXL/ROXR** utasitas utan jön csak vissza.
Minden más megegyezik a **ROL/ROR** utasítasnál leírtakkal.
Pl.:
`10000000` Elforgatva balra, és az X-ben 0 volt:
`00000000` A C-be és az X-be került az 1.
Még egyszer elforgatva balra:
`00000001` Most jött be az X-ből az 1.

ASL/ASR - Arithmetic Shift Left/Right

Működese és címzése hasonló a **ROL/ROR** utasításéhoz, de itt ami az egyik oldalon kimegy, az csak a **Carry**-be és az **eXtension flag**-be kerül, a másik oldalon valami más jön be. A jobb oldalon mindig nulla, a bal oldalon pedig a legfelső bit tartalma fog bejönni.
Pl.:
`11000001` Eltolva balra:
`10000010` Ez lesz az eredmény,
a **Carry** és az **eXtension flag** 1 lesz
`11000001` Eltolva jobbra:
`11100000` Ez lesz az eredmény,
a **Carry** és az **eXtension flag** 1 lesz,
a bal oldalon pedig a legfelső bit tartalma (1) jött be.

Az utasítás használata teljesen ugyanaz, mint az előző esetben.

LSL/LSR - Logical Shift Left/Rigth

Ez is hasonló az eddigiekhez, de itt minden esetben jobbról is és balról is mindig nulla fog bejönni. Az a bit amely kiment, az is a **Carry**-be és az **eXtension flag**-be fog kerülni. Pl.:
`10011001` Eltolva balra:
`00110010` Ez lesz az eredmény,
a **Carry** és az **eXtension flag 1** lesz.
`10011001` Eltolva jobbra:
`01001100` Ez lesz az eredmény,
a **Carry** és az **eXtension** flag 1 lesz.
Minden más ugyanaz, mint a **ROL/ROR** utasításnál. Hogy mire jók ezek? Nagyon sok helyen elég sok időt meg tudunk velük takarítani, mert például az egyel való balra eltolás a szám értékének kettovel való szorzását jelenti, balra való eltolása pedig kettővel való osztasat eredményezi. Igy könnyen (és gyorsan) lehet szorozni a kettö hatványaival vagy ezek összegével. Például szorozzuk meg a **D0** regiszter tartalmát 320-al:
- A legegyszerűbb eset:

```
MULU.W      #320,D0 ;
```

Vétek lenne használni, mert nagyon lassú!
- Egy gyorsabb megoldas

```
MOVE.W      D0,D1
ASL.W #6,D0 ; D0 * 64
ASL.W #8,D1 ; D0 * 256
ADD.W D1,D0 ; D0*64+D0*256=D0*320
```

Persze a leggyorsabb megoldást egy szorzótábla jelentené, de most ez is megteszi, már csak a pelda kedvéért is.
Most pedig jöjjenek az igazi logikai utasítások!

AND/ANDI
- logical AND/logical AND with Immediate value

Először nézzük át a logikai ÉS művelet működését, de szerintem sokaknak csak ismetlés lesz. *(főleg a múlkori számban levő cikkem után... nem veletlenül irtam en azt! - Magic)*

```
0 AND 0 = 0
0 AND 1 = 0
1 AND 0 = 0
1 AND 1 = 1
```

Kész, ennyit kell tudni az utasítás működésének megértéséhez. Tehat az utasítás vesz két értéket és bitenként elvegzi a logikai és műveletet.
Például:

```
      11010010
and   10001110
--------------
      10000010
```

Azt hiszem ennyi magyarázat után mindenki számára érthető.
Az **AND** és **ANDI** között a különbség az, hogy az **AND** csak adatregiszterek és memória között tudja elvégezni a műveletet, az **ANDI** pedig közvetlen érték felhasználásával.
Persze a fordítók vannak olyan rendesek, hogy ha **AND**-hoz írunk kozvetlen értéket, akkor azt **ANDI**-nek fordítják.

Az utasítás használata:

`AND.B D0,D1`	- Az ÉS művelet eredménye a **D1** regiszterbe kerul.
`ANDI.B #$F0,D1`	- **D1**-el es a **#$F0** közvetlen értékkel.
`AND.L $70000,D0`	- A **$70000** cim long tartalma és a **D0** között.
`ANDI.W #$10,$70000`	- **#$10** közvetlen értékkel és a **$70000** cím tartalma között.

Persze a megfelelő helyeken bármilyen mas címzésmód is használható.
Az utasítás használata közben a jelzőbitek értelemszerűen beállitódnak, igy felteteles ugrásoknal lehet majd használni, de erről a kovetkező részben lesz szó.
Az **AND/ANDI** utasításoknak van egy specialis használata, mégpedig az, hogy egy byte/word/long-ban valamely bitet vagy biteket ki kell nullázni.
Ekkor nagyon egyszerűen csak egy ún. maszkot kell megadni, például nullázzuk ki a **D0** regiszter legalso byte-jának 0. és 5. bitjét.

```
ANDI.B      #%11011110,D0
```

: a % a binaris megadási módot jelenti
Ekkor minden más bit tartalma megmarad, de a 0. és az 5. bit értékétől függetlenul nulla lesz.

OR/ORI
- logical OR/logical OR with *Immediate value*

Itt is nézzük át a logikai VAGY művelet működését:

```
0 OR 0 = 0
0 OR 1 = 1
1 OR 0 = 1
1 OR 1 = 1
```

Példa:

```
      10010101
or    10101110
--------------
      10111111
```

Minden egyéb ugyanaz, mint a **AND/ANDI** utasításnál, csak a speciális használata mas. Itt arra tudjuk felhasználni, hogy bizonyos biteket 1-re állítsunk a többi elbabrálása nélkül. Például a **D0** regiszter alsó byte-jának 7. bit-jét állapotától függetlenül állítsuk 1-re!

```
ORI.B #%10000000,D0
```

Ezzel a **D0** regiszter 7. bitje 1 lesz.

NOT - logical NOT

Logikai tagadas, vagyis minden bitet az ellentettjére állít át:

```
NOT 0 = 1
NOT 1 = 0
```

Például:

```
NOT 10101011
------------
    01010100
```

Ez a legegyszerűbb logikai utasítas, mely byte/word/long formában elfogadja az adatregisztereket vagy bármilyen címzesmódot.

`NOT.W D0`	- a **D0** regiszter tartamával NOT műveletet végez
`NOT.B 12(A0,D0.W*2)`	- a cím tartalmával végzi el a műveletet.

EOR/EORI
Exclusive OR/Exclusive OR with Immediate value

Logikai Kizáró VAGY művelet elvegzese.

```
0 EOR 0 = 0
0 EOR 1 = 1
1 EOR 0 = 1
1 EOR 1 = 0
```

`EORI.B #$F0,D0`	- **#$F0** értékkel es a **D0** regiszterrel elégzi a műveletet.
`EOR.L D0,D0`	- A szabály alapján nullázza a **D0** összes bitjét.
`EORI.W #$1,20(A0,D0)`	- A cím tartalmaval és **#$1**-el elvégzi *a műveletet.*

Az első operandus nem lehet memonacím!
Mara ennyi eleg is lesz, következőleg folytatjuk az ugró-utasításokkal.

Prievara Zsolt

C rovat

Hi minden AMIGAonly olvasónak!

Bozó arra hivatkozván, hogy mas egyeb iranyú elfoglaltsaga támadt nekem ajánlotta fel ezt az igen nemes feladatot - mégpedig, hogy megírjam ezt a cikket (a kovetkezőket is?).

A mult számban a függvényekről esett szó, jol kitárgyaltuk a printf-et és végul belekezdtünk abba, hogy hogyan lehet a fuggvénynek odaadni modosításra féltett valtozóinkat

Tehat ott hagytuk abba, hogy két lehetőség kínálkozik arra, hogy egy függveny ne csak egy valtozo értékét változtassa meg.
Vegyuk a múltkori kis negyzetreemelő függvényt kiegészítve azzal a speciális igényünkkel, hogy most ettől a fuggvénytől nem csak azt végeredményt várjuk el, hogy négyzetre emeljen, hanem modjuk azt is, hogy a szamot megszorozza kettővel. Az első eset az amikor publikusak a változók:

```
                                  d
                          t n", szam
```

Lathato, hogy itt a négyzet fuggvényunk közvetlenül képes változtatni a publikusra deklarált változokat (sőt, csak azokat képes!). Ebben az esetben ez nem valami szep megoldas, mondhatni "olyantat' is, hogy ilyet egy "C' programozó nem csinál, azonban vannak olyan esetek. amikor ezt szokták alkalmazni, peldául amikor több fuggvenynek kell ugyanazt a valtozot figyelni és modosítani is (peldaul a proramnak akkor lesz vége, ha a **quit** valtozó értéke 1 lesz, de a programbol való kilépest sok függvény kérheti - allíthatja a valtozót 1-re).

A masik megoldás amikor előre deklarálom a valtozoimat az öt hivó függvenyben és a valtozóim címet adom kedvenc fuggvenyemnek:

```
                                  egs
```

Azzal. hogy deklaraltam előre a valtozóimat (float negyzetreemelve; float megszorozva;) a helyet is lefoglaltam nekik. Nehogy valaki esetleg azt gondolja, hogy elegendő lenne csak a pointereket deklarálni (`float *negyzetreemelve; float *megszorozva;`) mivel így nem kell a '&' jelet eléírni a változó neve elé a függvény meghívásakor! Ekkor ugyanis igaz, hogy szegény függvény megkapja rendben a mutatókat, ám ezek a mutatok nem mutatnak sehová (**NULL**), nincs a leendő értékeknek tárterület allokálva és a függvényünk olyan területre fog írni amit nem biztos, hogy díjaz a rendszer -> ***GURU***.
Nem tudom, hogy volt-e már szó arról mi a bigyo az a '&' jel, de most leírom. Normális esetben ha deklarálom a változomat azt úgy teszem, hogy leírom a változóm típusat (**Int, float**,stb...) és annak a nevét. Ekkor a rendszer fog foglalni automatikusan megfelelő meretű memoriat a változoimnak, az általa választott memóriacímen.
Azt, hogy mi is ez a memóriacím a '&' operátor segítségevel tudom lekerdezni, vagyis a **&változónév** kifejezes azt a címet (mutatot, pointert) fogja adni amilyen memóriacímen a változó tenylegesen elhelyezkedik.
Ennek fordítottja az, amikor nem közvetlenül a változót deklaralom, hanem az azt megcímző mutatót:

```
float *ertek1
```

Ezek alapján az ertek1 egy olyan mutato lesz ami egy float típusú változóra fog mutatni (de még nem mutat sehová, mivel nem adtunk neki értéket).
Magyarul az **ertek1** lesz a memóriacim az ***ertek1** pedig az adott memóriacímen tárolt érték.
Ha meg esetleg azt is akarjuk, hogy ez a mutatónk mutasson is va'amilyen értelemes helyre akkor a következő peldat követehtjük:

```
fl
fl
```

Ez azt jelenti, hogy az **ertek1** mutatót ráallítottuk az **ertek2** változo címere, vagyis az **ertek2** és az ***ertek1** kifejezes ugyanazt a szamot fogja adni. Fontos még tudni a mutatokrol hogy értéküket közvetlenul nem nagyon szoktuk megadni, ezen kívül a mutato értékét az inkrementaláson, dekrementálason továbbá egy szám hozzáadásan kivül nem is nagyon szoktuk befolyásolni, sőt nem is lehet.

Na, ezzel jol bevezettelek benneteket a C programozas legnagyobb gyönyöreibe a mutatok világába. Remelem ha eddig értettetek valamit azt sikerült teljesen összekavarnom... A mutatókkal egyébként később még bövebben foglalkozunk.

Szó volt mar adattípusokrol, valtozokrol, függényekről, ám még egy fontos alapdolgot nem neztünk meg, mégpedig a vezérlési szerkezeteket.
A C-ben is vannak beepített vezérlési szerkezetek hasonlóan például a Pascal-hoz. Ezek a következők:

```
IF
if (kifejezés1)
( utasítás1 )
else if (kifejezés2)
( utasítás2 )
...
else
( utasítás3 )
```

Például:

```
if (szam
```

vagy

```
f (
```

A lenyeg az, hogy a kifejezés érteke akkor igaz ha a kiertekelés utan az nem nullát ad vegeredményül. Ez esetben például ha a **quit** értéke 1 akkor vegrehajtódik az exit függveny. A **szam==50** is hasonlóan kerül kiertekelesre, itt azonban vigyázzunk arra, hogy a '==' operatort össze ne keverjük az értékadással '='.
Ez esetben ugyanis nem kapunk hibajelzest mivel itt is ertelmes kifejezessel, értekadással van dolgunk, vagyis a szam=50 kifejezes értéke mindig igaz lesz.
Az előzőhöz kapcsolodik még a következő eset is:

A fenti kifejezesnel ket feltetelt adtunk meg logikai vagy kapcsolattal. Azt kell tudomasul vennünk, hogy ha például a végrehajtás során az első feltetel **(szam==50)** már hamis akkor ez alapján már egyértelműen eldől a vagy kapcsolat miatt, hogy a kifejezés hamis lesz, éppen ezért nem is kerül végrehajtásra a második feltétel - a mi esetünkben egy függvényhívás! Ekkor tehát figyelni kell arra, hogy a függvény a program végrehajtása során nem biztos, hogy meghívásra kerül.

SWITCH

```
switch (kifejezés) {
case {állandó kifejezés1} : {utasítás1);
case {állandó kifejezés2)   {utasítás2);
...
default : {utasítás3); }
```

Lényegét tekintve nagyon hasonlít az előzőre, ezzel elkerülhető a többszörös **if** használata. Példa:

```
switch (operand)
  case MULTIPLY:    x *= y; break;
  case DIVIDE:      x  = y; break;
  case ADD:         x += y; break;
  case SUBTRACT:    x -= y; break;
  default:          printf("Bu
```

Attól függően, hogy az operand milyen értékkel bír hajtódnak végre az utasítások.
Fontos tudni, hogy a felsorolt allando kifejezések (**MULTIPLY,DIVIDE,ADD,SUBTRACT**) például egy **#define**-vel számszerűsítve kell legyenek. A default eset megadható, ez akkor hajtódik végre ha előzőleg egyetlen feltétel sem teljesül. A **break** szerepe a vezérlési szerkezetekben az, hogy azok működését megszakítja. Konkrétan pelaul ha az operand változóm felveszi az **ADD** értéket a feltétel szerint a '**x += y**' utasításnak kell végrehajtódni. Ezek után a **break** fogja biztosítani azt, hogy a vezérles kerüljon ki a **switch**-böl. Ha nem lenne ott a switch akkor az utasítás vegrehajtása után a többi feltétel is kiértekelésre kerülne. Ebből adódóan egyszerűen meghatározhatjuk egy **switch**-en belül, hogy mely feltetelek melyekkel együtt kerüljenek kiértékelésre.

WHILE

```
while (kifejezés) {utasítás)
```

Talan a leggyakrabban hasznalt (legalabbis altalam használt) vezerlesi szerkezet. Az utasítás mindaddig vegrehajtásra kerul ameddig a kifejezes igaz. Peldа:

```
ile (*p -- ' ') p++
```

vagyis a **p++** inkrementálás mindannyiszor végrehajtódik amig a **p** altal mutatott helyen szóköz karakter van

DO WHILE

```
do {utasítás) while (kifejezés);
```

Az előző párja, itt az utasítas addig hajtodik folyamatosan végre, amíg a kifejezes kiertékelesekor igaz eredmenyt kapunk (nem 0) Ez a vezérlesi szerkezet megfelel a pascal-beli repeat ..until-nak.
Példa:

```
  !:
                  fac
```

A **while** és a **do while** között a különbség annyi, hogy a **while**-nál az utasítas csak akkor hajtódik vegre miutan a kifejezés kiertékelődött, és az igaz, a **do while**-nál pedig egyszer mindenféleképpen vegre fog hajtodni az utasítás es ezután kerül a kifejezes kiertekelésre. Kepszerűen ez így nez ki:

```
While:
    le
```

```
Do while:
```

FOR

```
for (kifejezés1    kifejezés2 ; kifejezés3
{utasítás)
```

Az utasítás mindaddig végrehajtásra kerul ameddig a **kifejezés2** kiertekelése igaz eredmenyt ad A **kifejezés1** a kezdeti ertekadas, a kifejezes2 a feltetel a **kifejezés3** pedig tipikusan a ciklusváltozo értékének növelese szokott lenni. Nem szükseges minden kifejezest megadni (no persze a feltetelt azert

nem árt megadni, különben honnan tudná a szerencsetlen, hogy mikor hagyja abba a ciklusmag ismetlését).
Pelda:

```
int (i=0; i<100; i++
    sum += x[i];
```

A peldaban szereplő **sum** valtozo erteke egyenlő lesz az **x** tömb 100 (0-99) elemeinek összegével.
Mielőtt még megnéznénk mi is az a tömb (gondolom aki hallott már programozasrol az tudja) itt jegyezném meg, hogy a **for** nem egy alap vezérlési szerkezet, hanem például a **while**-ből is levezethető. Ez azt jelenti, hogy tulajdonképpen nem is lenne rá szükség, nelküle is meg lehetne oldani minden ciklust **while**-lal és **do while**-lal is. Az előző pelda while ciklussal felirva:

vagy meg rövidebben leírva : `sum += x[i++]`

```
  ;"p'
    f("%d",*(p++));
```

A fenti eset példa arra amikor bizonyos kifejezéseket uresen hagyunk a **for** ciklusnál. Konkrétan a fenti cikulus karakterenként kiirja a stringet, amelyre a **p** mutat
Megjegyezném még, hogy a **break** utasítás a **while**-nal a **do while**-nál es a **for**-nal is használható a vezérlésből való kiugrásra.

Tehat ahogy igértem most jöjjenek a tömbök már csak azert is, hogy érthetőek legyenek a fentebb tárgyalt dolgok. A következő sor például egy 10 elemü egeszekből allo tömböt deklarál:

Lényeges eltérés peldául a pascal-hoz képest, hogy a tömbok elemeinek sorszamozasa nem 1-től hanem 0-tol kezdődik es a mi esetünkben 9-cel végződik. A tömbok segítségével sok mindent megoldhatunk, például egy karakteres tömbből csinálhatunk karaktersorozatot, stringet, bár ez rossz példa mert pont ezt nem szoktak belőle csinalni, hacsak nem előre rögzített karaktersorozatrol van szó. A

```
ar string[255];
```

lehet peldaul egy 255 elemü karaktertömb, azonban ennek hasznalata sok esetben azert nem ajánlott mivel előre rogzített. Ráadasul hossza megcsak nem is 255 hanem 254 mivel C-ben a stringeket a '\0' karakterrel kell lezárni ellentétben például a pascal-lal ahol a string nincs lezárva, hanem a 0. karakter helyén van tarolva a hossza.
C-ben a stringet karaktertömbök segítségével is megvalósithatjuk oly modon, hogy a karakterekből álló tömb deklarálásakor kezdeti erteket adunk meg:

```
ar string[]="Ez itt a string";
```

Ez esetben nem kötelező megadni azt hogy milyen hosszú a tömb, továbba automatikusan a sor végére kerul a '\0' jel is, ami mint már tudjuk a karaktersorozatok végét jelzi. Ennél érdekesebb konstrukciókat is létrehozhatunk kétdimenzios tömbok segítségével. C-ben egy két dimenziós tömb deklaracio a következőképpen nézhet ki:

```
a  tomb  ][1 ];
```

Ez tulajdonképpen egy olyan 5 elemü 1 dimenziós tömbot jelent amelynek minden eleme egy 15 elemszámu tömb. A fenti konstrukció kitűnően alkalmas például egy hibakezelő függvény megvalósitására, ahol az **i** paraméter a hibakódot jelenti:

```
ibauzenet[][100]={"Hiba1","Hiba2",
"Hiba3","Hiba4","Hiba5");
```

A mutatok szemszögéből nézve a tömböt felfoghatjuk egy előre rögzített méretű, egybefüggő memóriateruletnek ami egyforma elemekből áll, igy az általa elfoglalt bájtok száma az elemszám szorozva az egy elem által igénybevett bájtokkal (például int-nél ez 2).

Gondolom ezek után mindenki kitalálhatja, hogy a tömb elsö (nulladik) elemét a **tomb[0]**, a következőt a **tomb[1]** fogja jelenteni. Hivatkozhatunk azonban csak magara a tömb nevére is ez ugyanis azt a mutatót fogja visszaadni ahol a tömbünk kezdődik a memóriában, vagyis a tömb 0 elemenek a cimét. Ezek alapján gondolom senkinek sem meglepő, hogy a **&tomb[0]** és a **tomb** ugyanazt az értéket fogja tartalmazni, mégpedig az első elemre mutató memóriacímet.

Maga a C fordító is a mutatokra vezeti vissza a tömbök kezelését.
Felvetödhet a kérdés, hogy ugyan akkor minek is vannak tömbök a C nyelvben?

Egyreszt mert elég gyakran használunk tömböket, másrészt jelentős segítség az, hogy a tömb elemeihez való hozzáférést a nyelv maga könnyebbé teszi számunkra.
Maradva az előbbi

```
int tomb[10];
```

tömbnél például az 5. elemhez kétféleképpen férhetek hozza:

```
tomb[4] vagy
*(tomb+sizeof(int)*4); - [a sizeof int
  es[...] -t a] vissza)
```

Belátható, hogy az előbbi jóval egyszerűbb jelölésmódot tesz lehetővé.

Mára ennyit a mutatókból, vezérlési szerkezetekből, tömbökből. A következő számban meg inkább elmelyedünk a mutatók és a struktúrak világában.

Misku

FELHÍVÁS!

Az AMIGAonly-ban cégek, vállalkozások valamint bármilyen egyéb imperialista kizsákmányoló típusú elemek hirdethetnek, ha bizonyos mennyiségű pénzösszeget leperkalnak a markunkba!
A tarifa (még mindig!)
1/1 oldal: 20.000 Ft
1/2 oldal: 10.000 Ft
1/4 oldal: 5.000 Ft
sőt van most már:
1/8 oldal: 2.500 Ft
Gondolkoztam azon is, hogy lehetne 1/16 oldal 1250 Ft-ert, sőt akar 1/4096-od oldal nem egészen 4 Ft 88 fillér tarifáert. Ezért a hatalmas pénzösszegert kb 0.15 cm2-nyi helyen (ez kb egy 3 mm széles és 5 mm hosszu teglalap volna...) tudnánk elhelyezni bárkinek a hirdetését, ami azért nem kutya füle.
Amennyiben a hirdetési szándék komolysagahoz kétség sem ferhet nincs más hatra, mint valamilyen úton-módon üzenni kell nekem. Ezt bárki könnyedén megteheti, ha beslattyog az AMIGA Center-be (és ott hagy nekem üzenetet). vagy felad egy levélkét postafiokcímunkre... esetleg hagy nekem egy üzenetet bármelyik AMIGAs BBS-en

Magányszemelyek és egyéb non-profit szervezkedések továbbra is ingyen hirdethetnek az AMIGAonly felületen. Ennek tovabbra is csak egy feltetele van: mégpedig az, hogy feladjak/elküldik/lediktáljak nekem hirdetésük szövegét!

Magic

ARexx az Amigaos belső programnyelve 2

Hello ARexx Fan-ok! Most folytatni fogjuk az előző szamban megkezdett tanfolyamunkat.

(Sorry mindenkinek, de az az előző előtti számban volt... a múlkor sajna elkésett pure pHoenix mester cikke. - Magic)

Azonban (az előző szamtól eltérő módon) most egy ARexx programot adunk közre, amelyek szerintem érdeklödésre tarthat számot.

Ez egy sajat progi, amellyel Filemaster 3.0-ból lehetőseg van modul lejátszására úgy, hogy a HippoPlayert hívjuk meg ARexxből. Tehát jöjjön maga a program:

```
 * HippoPlayer 4 FileMaster v1.2 - Add & Play
<file> ehh... by pH03N1x/CDI *

parse arg filename

Signal On Syntax /* when error skip to syntax*/

back: address 'HIPPOPLAYER'

newname=strip(filename,'b',"") /* remove th
            starting&ending " 's *

options results

get NFIL      /* get numba of the last zax in
            the list*/

result = result + 1          /* zax numba=zax
                                numba+1 */

add newname          /* insert new zax into to
                        end of the namewindow*/

choose result        /* choose the new inserted
                        zax */

play                 /* play it! */

return               /* bye bye! */

syntax: Address Command    /* shell comm
                              ming
          * hipp. will be l aded

"Work:zaxutizz/hip"
                           nam- of hipj

Signal Off Syntax          * tur
                             rr

wait 1        /* wait ' ) finish

signal back   /* jump to labe
```

A program bepötyögése után mentsük el valami olyan helyre ami keresési útvonala az ARexx parancsoknak (bővebb info az előző AMIGAonlyban) és állítsuk magasra az 's' flag-et, hogy automatikusan futtatni tudjuk. (erről is van info az előbbi számban)

Majd konfiguráljuk be a FileMaster 3.0 alá a következő módon:

Window:	**NO**
CD:	**NO Change**
Rescan:	**NO Change**
Start Screen:	**FileMaster**
End Screen:	**FileMaster**
Label:	**PlayHIP**
Command:	**s:playhip.rexx (f)**

Persze ezt módosíthatjuk tetszés szerint, de arra ügyeljünk, hogy a commandnál kis f-et adjunk meg, mivel a progi jelenlegi verziója csak azt kezeli!

Nemi magyarázat a progihoz:
(helyesebben a program teljes magyarázata ;)

Az első sorban vesszük át a filenevet a FileMastertől. A második sorban kapcsoljuk be a hibakezelést, ha valami hiba lépne fel (itt valószínűleg csak egyetlen egy hiba lehetséges: nem fut a HippoPlayer) akkor elugrunk a **syntax** címkére és betöltjük a HippoPlayer-t, majd visszaugrunk, hogy folytassuk a program futását.

A harmadik sorban megcímezzük a HippoPlayer ARexx portját, majd átalakítjuk a file nevet olyanra, hogy a HippoPlayer is tudja használni, mivel a FileMaster a parameterként átadott filenév elejére es vegére "" jelet tesz.
(Erre a space karakter kezelése miatt van szukseg, mivel az AmigaDOS a filenevek space utáni részét paraméterként értelmezi, és nem ajánlott használni az ex-Commodore ajanlás szerint. Hasznaljunk a space helyett pl. '_' (alahúzás) jelet)

A **strip()** függvény (ezután a függvényeknél a szabvanynak számító **függvénynév()** jelölést fogom használni) lehetőséget nyújt egy adott string (jelen esetben a filename) elejéről (ilyenkor l parameter kell) vagy végéről (ekkor t paraméter), vagy az elejéről és a végéről is megadott karaktert levágni (mint jelen estben is, ilyenkor b a paraméter). A levagási paraméter után meg kell adni, hogy milyen karaktert vagjon le, ami most éppen a "" karakter.
Fontos még megemliteni, hógy ez a függvén nem csak egy karaktert vág le, hanem annyit amennyi a tud.
Például a

'b'

fuggveny eredménye a 'nyyisszz!' felirat kiírása lesz, tehát az összes '-' karakter le lesz "nyisszentve".

(természtesen - mint minden valamirevaló programnyelvben - itt is jópar módszer letezik e müvelet elvégzesére, de azért választottam ezt, mert ez egy célfuggveny, amit direkt ilyen célra irtak)

Tovább folytatva a program elemzését egy speciális parancs következik: ez az **OPTIONS results**, amely lehetővé teszi számunkra hogy adott külső ARexx porttal kommunikálva az eredményt a result változoban kapjuk vissza.
(minden ARexx porttal folytatott kommunikációnál szukség van erre, az address '**AK.RMIPORT**'-nál van definalva az hogy éppen melyik program portjával kommunikalunk, azonban itt is van egy kivétel ez a **Command port**, ennek leírását lasd lejjebb - természetesen itt is van results, csak ez a port megis kulnbózik a többitől)

Ja egen... ha megfeletkezünk erről (mármint az **OPTIONS results**-ról) valószínlüleg észre fogjuk venni mert MR. ARexx egy jópofa aritmetikai konverziós hibával fog emlékeztetni bennünket erre, az első **result** változóval kapcsolatos müveletnél.

A progi következő sorában átvesszük a HippoPlayertől az aktualis listában levő zene számát. Ez a sor is (**get NFIL**) jól mutatja az ARexx kötetlenségét, mivel ez speciális HippoPlayer változó. Ezt általában a program dokumentációjából tudhatjuk meg (ha van...) vagy a hozzá adott demó ARexx progikból (általában ebből is van egy kupac..).

A **result = result + 1** sor nem csinál semmi extrát: csak kiválasztja az utolsó utáni zenet (magyarul szolva a mi új zenénre fog mutatni)

Az **add** parancs szintén a HippoPlayer belső parancsa evvel meghatarozott file t (ha nincs akkor nyit egy requestert) lehet a lista aljára bepakolni.

Ismet speciális HippoPlayer parancsok jónek: itt választjuk ki az újonnan berakott zenét, majd lejátsszuk azt, majd ismét egy sima parancs a **return** következik amivel kilépünk.

Fent már említettem a hibakezelö rutint ami a syntax címkére van irányítva. Itt felfedezhetünk egy új ARexx portot, ami az eddigi portoktol elérö módon mindig rendelkezésre áll: ez a **Command port**. E port teszi számunkra lehetővé azt, hogy tudjunk cli/shell parancsot futtatni ARexx programból.

Lathatjuk hogy itt indítjuk el a HippoPlayert abban az esetben ha nem futna, értelemszerűen itt mindenkinek a saját elérési útvonalát kell megadni ahol a Hippo található.
Ez a hibakezelés átirányítás egy 'finom' módszer ha valamilyen éppen nem futó ARexx programot szeretnénk később a programunkkal fárasztani.

(természetesen profibb megoldás is lehetne a fix útvonal helyett: pl egy requester segítségével hívnánk meg a progit - erre a következö számban lesz majd példa)

A **Wait** parancsra mindenképpen szükség van de 1 másodperc varakozás elég, mert még az én qrva tetű (220kb/s 68030/50-en) Samsungom is képes volt ennyi idő alatt betölteni a HippoPlayert...

Aztán már nincs más mint visszaugrani a programra és végrehajtani a zene betöltését...

Yo... Asszem úgy kb. ennyi lenne ez az egyszerű program leírása.

A következő részben - valószínűleg - a **rexxreqtools.library**-val fogunk foglalkozni, illetve lehet, hogy szó lesz az **apig.library** által definalható grafikus felületekről, ezert igyekezzen beszerezni mindenki e két libraryt.

(az AmiNET-en szerintem mindkettő fent van, de még a regi FISH diskek valamelyikén is van apig library)

Na asszem itten most befejezgetem... ehhh... izé bye!

pH03N1x/CDi
(phoenix@master.fok.hu)

STEREO SIRDS VISION

Udv minden sztereográfolónak.

Aki még nem tudja mi is ez annak szól ez a kis bevezető. Na ez olyan, mint amikor güvasztod a szemedet lamelyik Mágikus Szemek cimű kötet egyike elött. Már legszivesebben széttépned a könyvet, mivel orrodon és szadon folyik valami érdekes nedv. De te akkor is látni akarod, mert a haver azt modta hogy ez tök jó. És amikor éppen feladnál minden reményt megjelenik egy csodálatos térhatásu ábra, annyira tisztán hogy még almodban sem képzelsz ilyen szépre.
Bennem valami hasonlot ébresztettek az elsö kepek. Ez úgy hangzott mint a PRO7-en a Liebe Sunde (Édes bűnbeesés) magaziban a Das Erste Mal (az első alkalom) (/aki nem ismeri annak bocs)

A működeséről csak annyit hogy kell hozzá két szem. Ilyent általában gyárilag kap mindenki. Kell hozzá egy mélységtérkep. Ez lessz a működtetője az egésznek. Kell egy forráskép, ami lehetöleg eléggé változatos legyen. Ezután fogjuk a a forrásképet és vizszintesen eltolva megismételjük olyan tavol amilyen távolra mutat a mélységtérkep *lövíden enlí*. Aki meg ennek hatására sem áll neki hogy irjon egy saját stereográf gyártót, annak ajánlom a lentebb lekózölt C forráslistát (MaxonC++).

```
 * ... here */

#include <exec/types.h>
                                                    .
                                                    .
                                                    .
                                                    .
#include <pragma/exec_lib.h>
#include <pragma/dos_lib.h>
#include <pragma/graphics_lib.h>
#include <pragma/intuition_lib.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>
#include <string.h>

WORD wrla
UWORD mode;

struct Screen *s;
struct Window *w;
struct RastPort *rp,*cdrp;
struct ViewPort *vp;
struct IntuiMessage *message;
extern struct IExecBase *IExecBase;
extern struct IntuitionBase *IntuitionBase
int event(void);
void draw(int);
#define maxcol25e 0xffffff
#define depth 6 /* 64 szín */
#define colors (1<<depth)

struct NewWindow nw = {
  0,0, /* Starting corner */
  100,100, /* width, height */
  0,0, /* detail, block pens */
 CLOSEWINDOW|NEWSIZE|INTUITICKS|
 RAWKEY, /* IDCMP flags */
 WINDOWDEPTH|WINDOWDRAG|WINDOWCLOSE|
 GIMMEZEROZERO|WINDOWSIZING
      /* Window flags */
  NULL, /* Pointer to first gadget */
  NULL, /* Pointer to checkmark */
  "Stereo 3D - Press Space", /* title */
  NULL, /* screen pointer */
  NULL, /* bitmap pointer */
  50,50,640,512, /* window not sized */
  CUSTOMSCREEN /* type of screen */
  };
struct NewScreen ns = {
  0,0,640,512, /* Left, top, width, height */
  depth,0,0,HIRES | LACE,
  CUSTOMSCREEN,
  NULL
  "Stereo 3D", /* title */
  NULL,
  NULL
  };
int x[2],y[2],xd[2],yd[2],ox[2][16],
```

```
                128],xlim,ylim,mxy,step;
  int i;
  if (!(
  while
  ad skip(int
  g l
  ar text[
  ar
  g text

  d main(int argc,char *argv[])

  .
   ntuiti
    ,"intuition.library",39);
  (*
    ,"graphics.library",39);
  if (IntuitionBase==NULL || GfxBase==NULL) skip(0),
    (&ns),
    skip(1),
    =5;
    Window(&nw),
    skip(2);
    ,
  = (
  ,"Hello World!",
  * Ide allitjuk a
    12*i*(i*3+
  ,0,0,
  ,"draw",(draw(0);skip(0),)

  (
  * (struct IntuiMessage *)
    ,
    ,
    od
    (struct Message *)message),
```

```
    ty=(31*yp)/ylim & 31;if (ty>15) ty-=
    t=tx+ty;
    break;
  }
 /* Ha egy tetszoleges kepet szeretnenk berani 3d-be akkor
  a melyseg terkep aktualis (xp,yp) szinevel kell eg,
  Valamint a switch utasitastol idaig ki kell hagyni
  is amelyek kapcsolatban allnak az "fx"-el
  *
  t+=60;
* A t+=60 helyett a t+=(textura pixelszelessege) *
  if (t>z) z=t;
  col=ReadPixel(rp,xp-t,yp);
  if (xp<z ) col=rand()/3;
  /* A "rand()/3" -t ki kell cserelni a
szinevel *
  if (help==1) col=(colors
  SetAPen(rp,col);
  WritePixel(rp,xp,yp);
 }
}
}
void skip (int code)
{
 if (w!=NULL) CloseWindow(w);
 if (s!=NULL) CloseScreen(s);
 if (IntuitionBase!=NULL)
     CloseLibrary((struct Library *) IntuitionBase);
 if (GfxBase!=NULL)
     CloseLibrary((struct Library *)
 exit(code
}

/* A lista vege *
```

Azok idegesitesere akik nem látják ezeket a *sztereografiakat* elmondom hogy itt a szöveg alatti szövegkep is *strereokepopia*

```
                    |   |

          \  A   \  A  \  A  \  A  \  /

            M   /  M  /  M /  M /   M /    M

                          |       I  \   I

                          |

          \  A   \  A  \  A  \  A
```

Jo szemguvasztast mindenkinek.

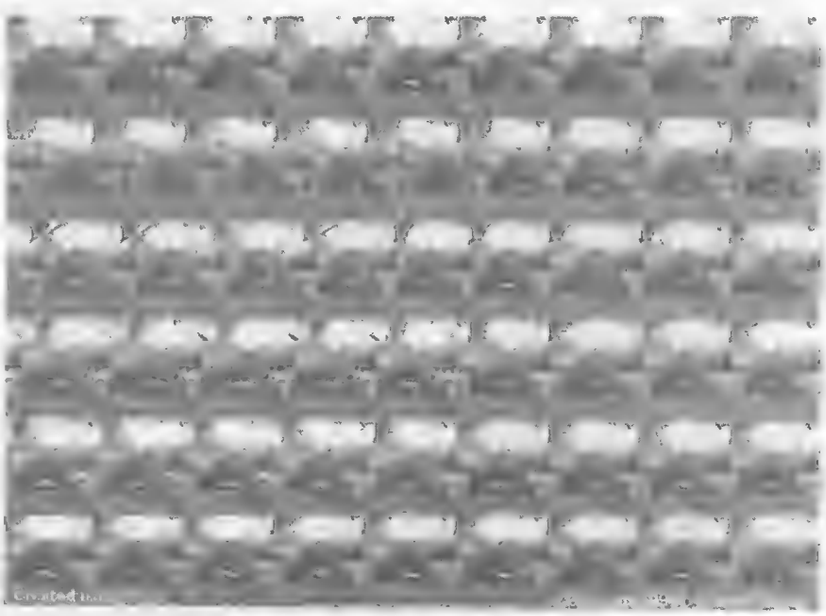
Legközelebb fraktalszamolórol lessz szó újra assemblyben

```
*(X-<)  *(B-<)  *('-<)  *(:x)
```

Na pa.

h12982man@ella.hu (csak módjával).
Zak/The Forcers Team

```
  * Ide jon [textura]set
  * A terepek *
```



HARDWARE-rovat

A1200 Keyboard Matrix

Hello "Amigoid"-ok!

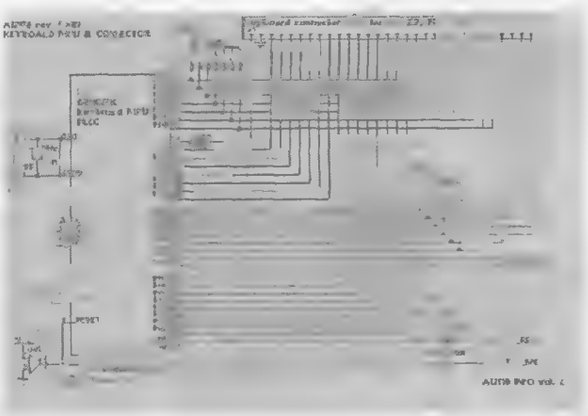
Van nékem egy A1200-m (ami egy nagyon jó dolog!), de van egy kis bajom a keyboard-dal (nem vagy egyedul). Ugyanis a beépített 3.5"-es HD-mon egy kisse feszul a keyboard szalagkébel.
No erre van egy par jo megoldás (külső billentyűzet, like A2000!!!, kábel meghosszabitas etc.)
Sebaj, azert en most minden AMIGÁs dude-nak elkuldom, hogy "hogy is nez ki" a keyboard-matxrix. (Ha valakinek egy kis HACK-re faj a foga, biztosan fog segiteni valamit.)

A keyboard-map a kovetkezoképpen olvasható:
- a felso sorban található a billenyű, alatta az, hogy mi is kapcsolodik ehhez a billentyűhoz (melyik "ér").
Az "er" ertelemszerűen értendő. Ha kinyitod az A1200-det - remelem - meg fogod látni, hogy miról

```
20  column7
21  column8
22  column9
23  column6
24  column5
25  column4
26  column3
27  column2
28  column1
29  column0
30  ground
31  led
```

Ha ez semmit sem mond, próbáld a képet nézni... Az segít... Direkt jó nagy méretben raktam be!!!
Na mindenkinek jó (szerencses) probalkozást kívan.

Magic



```
<esc>  <F1> <F2> <F3> <F4> <F5>   <F6> <F7> <F8> <F9> <F10>
                                  7-26 7-27 7-28

        1    2    3    4    5    6    7    8    9    0          \   <bs>      <del>  <help>        <NumL> <ScrL> <SysRq> <PrtSc>
                                                  21                5 28  28      28     23          7  6    7-22   7 24    4 15

<t b>    q    w    e    r    t    y    u    i    o    p    è    +                                    <kp.7> <kp.8> <kp.9>  <kp. >
                                 19   20   21   22   23   24   25                                  4 2    4-21   4-17    4 7

<ctr><CL> a    s    d    f    g    h    j    k    l    ò    à    ù   <enter>        <u-arr>        <kp.4> <kp.5> <kp.6>  <kp.+>
          1-15 2-14 3-18 3-19 3-20 3-21   2  3-23 3-24 3-25 3-26      1-28           29           4  6    4-20   4-18
     2-15 caps lock / 9-31 led power

<l sh>  <    z    x    c    v    b    n    m    ,    .    -    <r-sh>        <l-arr> <u-arr> <r-arr>   <kp.1> <kp.2> <kp.3>
        3 16 3-17 3-18 3-19 3-20 3-21 3-22 3-23 1 24 3-25  6 30              1-29    3-29    2 29      4-27   4-23   4-19
                                                  dead key 13-26

  <l-alt> <l-amiga>          <spc-bar>          <r-amiga> <r-alt>                                    <kp.0>      <kp..>   <kp.ent>
     30   14-                    2                10-30     3                                        4           3 2      . 24
```

van szo Ha megsem, akkor hagyd a francba az egeszet Az en (Massimo) keyboard-om típusa:
Mitsumi CM-2 / A1200-A 56C774A 2.0 CM / 92-11
ja es olasz... (Wow!)
(Semmiféle leégett gép ügyében nem vállalunk felelősséget az itt leírtak miatt, mindja ez Massimo is, meg az AMIGAonly is, tehát ez is amolyan OWN RISK! típusú barkács lehet. De ugye ez nyilvénvaló? Mindenki csinálja azt amihez ért!)
De ha nem érzel magadban eleg erőt, vagy tudást, hogy alkalmazzad ezt a keyboard map-et, de valami gaz van, akkor ide írhatsz (természetesen nem magyarul.):

kirov@gopher.cised.unina.it
Massimo (után szabadon Magic)

Meg valami! Egy kis lábkiosztas:

KEYBOARD MPU és a csatlakozó
Keyboard Membrane - 31pin Locking ZIF, FFC

```
1   2 Wz
    w3
    RAlt
    LShift
    LAlt
14  LAmiga
13  column14
12  column13
11  column12
10  column11
    column10
```

OLVASÓI LEVÉL

"Az ALICE IC hűtése"

Hello, AMIGÓK !

Most egy kis turbókártya + A1200 észrevételről lesz szó. Bizonyara akad olyan 1200-as tulajdonos, aki turbókártyát, vagy csak mezei membővítőt vásárolt es a kártya nem igazán akart működni az Ő gépén.
Valószínűleg a haver gepen működik, de a sajátján nem. ***Szindróma:***

- a gép kártya nélkül tökéletes,
- a turbo- vagy membővítő kártyával egy darabig megy, aztan fagyadozik GURU-I megpedig:
  #80000003 azaz ADRESS ERROR,
- kepernyőn szemét marad vissza:
  lila négyzetek,
  ablakalkatrészek, stb.,
- a számítógép a setup ablakban is fagy, bootolás közben kiakad,
- keves szinű kepernyő esetén ritkábban, 128 vagy 256 színű WB esetén gyakrabban akad.

A hiba esetén nem mindig jelentkezik az összes hiba, leggyakoribb a GURU. A hiba okat a chip memoria kezeléseben kell keresnunk. A hibát az ALICE nevezetü IC okozza, az ő dolga a chipmem kezelése. Amikor az ALICE elér egy bizonyos hőmérsékletet, akkor kezdi el a chip memória kezelését eltéveszteni. Ha szétszedjük a gépet és hagyjuk hűlni a hiba nem lép fel.

Tehát az IC folyamatos hűtését kell megoldani

- vegyünk processzor hűtőbordát + ventillatort, (legmegfelelöbb a pentiume)
- vegyük ki a gépből a vinyót,
- szedjuk ki az árnyékolo lemezt,
- a hűtőbordát vágjuk le olyan szögbe, mint a billentyűzet (a bordákra merőlegesen) majd reszeljuk simára.
- az IC közepere tegyünk egy kis szilikon zsirt a jo hőátadás erdekében,
- a bordát ragasszuk az IC tetejere, vigyázva , hogy a szilikonzsir kissé elterüljön az ALICE es a borda között. A ragasztáshoz használjunk Technokolt, mert így le lehet szedni a bordát ha kell.
- vigyázzunk arra, hogy a borda ne érjen hozzá a billentyűzet fém aljához, mert ha turbókártya atmemegíti, akkor az IC felmelegszik tőle.
- a hűtöventillátor csatlakozóját vagjuk le, a fekete vezeteket forrasszuk a testre, a pirosat +12V-ra. Ezt legegyszerűbben a tápcsatlakozó lábaira gyógyíthatjuk ra.
- a ventillátort ragasszuk a LISA tetejére úgy, hogy a hűtőbordára fújja a levegot.
  Figyeljünk arra, hogy a billentyüzethez ne erjen hozzá, mert berezeghet.
- arra is gondoljunk, hogy IDE csatlakozo elférjen.

- a billentyűzetet lenyomó műanyag pöcköt késsel faragjuk ki a szamitogép tetejéből, mert hozzáér a ventillátorhoz.

Ha minden rendben van, akkor a ventillátor a borda és a billentyűzet között átfújja a levegőt, a gép alsó szélén lévő lyukakon érezhető a légáram.

V2.0

Ha ez a hűtés kevésnek bizonyul, - mint például az én esetemben is - akkor egy házszámmal izmosabb hűtésről kell gondoskodnunk.

- szükségunk lesz egy második bordára is,

- kb. 30 mm széles, 5 mm vastag alumínium lemezt kell levágnunk olyan hosszút, hogy az ALICE-tól a LISA-ig elérjen. Az ALICE tetejét takarja le legalább

feléig, de legjobb lenne, ha végig lefedné.
Vagjuk olyan srégre, mint a bordat.

- az ALICE-t kenjuk be szilikon zsírral, a GAYLE tetejére ragasszuk rá a lemezt. Ezzel a lemezdarabunk az ALICE tetejétől egészen a LISA IC feleig végigfekszik. (A ventillátornak maradjon hely a LISA tetejen !)

a lejtősre reszelt bordat ragasszuk rá alumínium lemez elejere, mögé a második bordát, így a duplajara növeltük a hűtőfeluletet.

Ha valakinek van Weller pakája, akkor az ALICE lábait nem árt átforrasztani, mert az ont igen sporolósan mértek.
Amint mindennel megvagyunk pakoljuk össze a gepezetet.

Mivel a vinyó kívülre került, a villanydrótoknak faragjunk helyet, a szalagkábelt lazán hagyjuk belül, az esetleges rancigalás miatt.
Ha szerencsénk van, akkor a szamitógépünk ezek utan normalisan működik, nem fagyadozik.

Remelem sok bosszús Amigásnak segíthettem.

Borsányi István
Sükösd, Dózsa Gy. út 21.
Tel.: 79/363-508
79/425-026

- + - + + - + - + - + - + - + - + + - + - + - + - + - + - + - + -

Hat ez egy erdekes eset volt... ilyenre meg nem is gondoltam, hogy a HARDWARE-rovatba is kérünk olvasoi cikkeket. (De most mar fogunk ezerrel!)

Ugyanis a HW-rovat mindig is egy kicsit húzos dolog. Ezert is irjuk le mindig, hogy az itt elhangzottakért az AMIGAonly semmilyen anyagi felelősséget nem vallal

Mert gondoljatok csak bele, van ugye az egyszer csemete, aki ***látott már*** *forrasztopakát, egy óvatlan pillanatban elokapja apuci kedvenc pakáját - ami egy ket vilaghaborut megjart muzeális darab - es elkezd vele forrasztgatni a gepében. Aaaaargh! Meg ragondolni is rossz!*

Ezert megegyszer arra kerünk mindenkit, ha nem biztos benne, hogy meg tudja csinálni, akkor ne csinálja, mert a javitási költsegek általában mindig joval tobbe szoktak kerülni, mint az esetleges modositas (forrastgatás) költségei. Hirdetnek pl. az AMIGAonly-ban is olyan cegek, akik ezekkel foglalkoznak. Tessék hozzajuk fordulni.

Csak ennyit akartam a HW rovat lezarásaként duhöngeni.

Magic

Eladó egy Blizzard 68060-as turbokártya (fél éves, gyári dobozban) érdeklődni lehet:
06(20)341-478

Egyszerűen AMIGA... '060 RuLeZ! PC-seknek is!

Hogy miért is érdemes még most is Amigát tartani a háznál, vagy erdemes egyáltalán?
Én mint Amigás is nehezen tudok rá válaszolni, mert majdnem minden észérv arra utal hogy PC-t kell venni! Vagy mégsem?!

Hat persze hogy nem, pedig... Nézzük a programokat; sebességüket, memoriaigényüket tekintve, valamint azt hogy PC-s szemmel hogy miért vesznek egyre többen PC-t:

Most egy PC-t (rel.) joval olcsóbban meg lehet venni mint egy Amigát. Memóriaigény nem számít mert olcsók a ramok tehát a win95-nek 32 mega RAM már elég ahhoz hogy a CPU nem a vinyótól függjön.
Általaban (minden) PC-n meglévő fontosabb program megvan Amigara vagy MAC-re. De fordítva is így van... kivéve a DOPUS5.5!!!
"Jobb játékok vannak rá mint Amigára - többen is fejlesztenek ra játekot." - Ennek van alapja. De ki mit szeretne vagy akar, játekgépet?!
Gyorsabbak a processzorok... micsoda???!!!
Ezt mar nem hiszem ——>*"De hat a Lightwave esetében még egy dx4 100-as is majdnem gyorsabb mint egy 060-as/50"*, pure MC68060 tenyleg csak ennyit tudna, vagy csak a programok nem elég gyorsak? **Érdemes elgondolkozni rajta hogy egy 4-5 éve általános célokra kifejlesztett 32 bites processzor átlép egy alig 1 éve általában katonai célokra kifejlesztett belül 64 bites hardware mikrokód technológiával felépülő, párhuzamosan is működni tudó kívül 32 bites részlegesen CISC-re bővített utasítású procit, amelyet a Matáv is használ.**

Hát akkor nézzük meg mi a helyzet szoftver oldalról: ha már a **Lightwave**-nél vagyunk akkor nézzük ezt
Ez "C"-ben irodott amiben a renderkodot állítolag optimalizáltak.(mennyire?) Amigán a **SASC, Dice C** és az új **Storm C** demóverziója egy szabadon választott C forrásban a legerősebb opt. fokozatokban sem szedtek ki a nem hasznalt ciklusokat, azert PC oldalon más volt a helyzet- az első kezbekerült C is mar kiszedte. Ezenkívül egy csomó utasítást egy 060-as bizony emulál.

Következzen egy masik real teszt, ami nem azt jelenti hogy jo az Amigás LW, tovabbra is pocséknak tartom:
P120 64MB RAM LW5.00k
vs
1260/50 Mhz 6 MB RAM LW 3.5,
Az eredmény egy próbascene-vel:
120 MHz Pentium: 40 sec
50 MHz MC68060: 39 sec,
66 MHz MC68060: 31 sec.

Azt hiszem hogy 64 Mega RAM-nal már nem cache-sel a 95%-os windoze (nem 100%) Motorola rulez, és ettől függetlenül Amigas LW SUXXX (Nem ennyit tud egy 060-as!)
Jó lenne egy nem native kódos Mac-es LW, azt biztosan nem fuck-ták igy el. Azért mert az Amigás LW-ből kisajnálták meg az **OPENGL** támogatást is, mert "lassú a grafika", de ezt talán nekem kellene eldöntenem, mint felhasználó, opcionaliasan nemde?
Nem kell elkeseredni, mert nekünk van jobb is, ami nem csak phong-shadinges azonnali megjelenítést tesz lehetővé, hanem zbuffer 1 zbuffer 2-t (Valamint nem is bugos, mint a PC-s LW 5.00k-ban lévő Open Graphics Library - ugye ?), hajthatunk végre 3D festést is, és ez egy '94-es stuff !!!

Addjuk össze az olcso pc-s procit, alaplapot, trafót, hazat, 64MB! RAM ot SVGA monitort, S3-as graf.kártyát ami elvileg egy tök jó *csippel* mükszik (szerintem eleg letű a hardwerrefresh-e már 16biten is), wingyorsítókartyát, es hangkártyát, mert az Amigában van egy DMA-s és van egy 256 csatornas szoftver amire meg visszatérek.

Nézzük csak meg hogy mennyibe is kerul ez?? Tenyleg olcsó!
De ne higgyünk ennek a magyarazatnak! Nezzük meg a **ShapleShiftert**, hogyan áll a dolgokhoz. Vegyünk egy 2.1-es **Savage060**-as **EVideodrivert** (pl ***pH03Nix***-től) mit lép rá a **Speedometer**... <- öszerinte a proc. számítási műveletek kb. 30!-szor gyorsabbak mint egy 030-as ugyancsak - **Savage** - driverrel.
És kb a **PowerMAC** sebességgel számolnak a render programok ha nem gyorsabban, (persze lehet hogy nem volt benne native kód, nem tudom?!).
A **Speedometer** szerint native modban is a 060-as győz cpu tesztben, csak math-ban marad el.

Mindenesetre, akkor is szégyen a **6100 PowerMac**-re vagy dicsőség egy..., hogy egy ilyen kis gép ráver a fejére pedig a Mac 60t-ese 60 Mhz-en megy, ebben a gépben pedig 50 a szívverés és kozben meg a chunky adatot a planar képernyőre kell fordítania!

A Mac emulátoron ennek ellenere ugy túnik mégiscsak kb. fele annyit tud a 060-as procival mint Amigán, itt: 80000 dhry. Mac-en pedig 40000 dhrystone-t és ez elég szép teljesítmény, de nem is lehet 100 %-os.
Még így is sokkal gyorsabbak a programok mint az Amigás stuffok. (ld. **SimCity 2000**!!!)
Egy kis érdekesség : egy P100-ason a **PhotoShop 3.0** egy tMegás képet 6-7 sec alatt forgat el 30 fokkal, egy 060/50-es Mac emulátorral szintén ennyi ideig dolgozik jóval kevesebb RAM-mal!

Apropo ***winchi***: egy 10 meges file-t probaltam meg átmásolni P133-assal winnt alatt 32mega rammal, ami sikerült is 25 sec alatt egy Quantum 850-essel mod4-es vezerlővel, lássuk mit tud az Amigába épitett mod2-es (megjegyzem Amigához is van mod4-es) 030/25 Mhz-es 4000-es 8mega rammal egy 500-as Quantummal ugyanezt 10 sec alatt elvégezte.

Louise-nak kószonhetően képződtek az **spd.valamennyi** nevű multimachine cpu tesztelő proggi-k Amigara és PC-re is.
A források mindkét platformon optimalizalás nélkul lettek lefordítva, tehát igy nagyjabol ki lettek küszöbölve a kicsit lassabb Amigas fordítók hatulutói

Az eredmények:
PC oldalon:
Pentium 100 a P5/60-hoz - "1.53"
Pentium Pro 200 a P5/60-hoz - "3.05"
Amiga oldalon
060/50 a P5/60-hoz - "4.19"
(1200x665 ticks 0.04secs)

Ha a P100-nál kikapcsolom a turbót,akkor csupán 0.52 az érték. **ShapeShifter** alatt a **softPC**-ben 0.14-et tud a060-as 50Mhz-en, 66Mhz-en 0.19-et, ez eleg érdekes nemde?

Ezek szerint egy Blizzard IV 030/50 8-10%-kal tűnt gyorsabbnak mint egy intel486 procis DX2-66, 60 Mhz-en pedig több mint 90 %-át tudja egy P60-asnak

De ne higgyünk ezeknek a teszteknek sem, pedig az adatok valosak

*A 060-assal es a **Shape**-pel van két gyors grafikus gepünk és egy olyan 286-osunk ami egy 25 Mhz-es 486-os sebességével zötyög, ugyanis a landmark speed 107 Mhz-et mutat, (ez nem egészen olyan emuláció, ahogyan egy P133-as emulál egy 500+ t) valamint egy olyan "Operációs rendszerünk", ami*

egyedulálló a világon - a HOME PC kategoriaban ilyen kis memóriaigenyü és ilyen preemptive multitaszk rendszer nem nagyon van. (win NT SUXXX!)

Ha ezt nezzuk, es hogy ez a rendszer tényleg felhasznalóbarat, akkor mar nem is olyan sok az az ar amibe egy alapgep kerul.

Mindig az a Guru! Ez a rendszer hianyossága sajnos, nincs memoriavedelmünk, de az **AmigaOS 4.0**-aban mar most van, tehat igy mindenféle shit proggy beleirkálhat a másik prg altal használt memoriaterületre, kivéve, ha normalis modon a rendszertol ker memóriat

Jut eszembe erről a **"handshaking-es multitaskról"** az NT4.0-ról amiben van memory protect, nemúgy mint a mi OS-ünkben tudok egy tippet hogyan fagyasszuk le az NT-t úgy hogy utána mar a reset sem segit, csak az OFF.
Tehat inditsuk el a Scala MM100-ast egy etherneten keresztül, es varjuk meg hogy mi történik ..

Vagy pl. a Lightwave szamolása közben ha mást is akarunk csinalni mindenre masodpercekre kell varni, es nekem nem sikerült 2 Lightwave-et egyszerre elinditani (multitask rulez!!!) Azért az is ciki egy kicsit hogy a win 95 és a win nt is kb 5 percig bootol, ha bebootol (pl. a 95), mindezt úgy adva elő, hogy kozben az ember mar sajnalja a vinyót amit művel vele. Mindezt 64 Mega RAM-mal; egy 1260-as 2-20 sec.-os bootolásával szemben-configtol függ. *Aki nem hiszi, az lehetőleg először ne a saját bukszaján probalja ezt ki.*
Egyébkent azok az olcso PC-k semmiféle markanevvel nem futnak ki, nincs garancia arra, hogy olyan jol ossze lettek benne válogatva a szedett-vedett bővitőkartyak, pl hardverMPEG kártya, ami az egyik gepen jol fut, a másikon 5-7 frame/sec-el jatszik le fullscreenen olyan gagyi MPEG minőségben hogy az embernek kiesik a szeme.
A markás gépeknél ez a veszely nem all fenn, de azok árban nem is nagyon ellenfelek (Hat még rendszerben)

Játékokbol ha keves van neked, vagy nem tetszenek, vagy nem tudud kivárni az allitolag készülő AGA-Extendert, amire 2 nagyon csúcs játék is készül, akkor vegyel inkább egy Console-t max 50E-ért, mert ezek a jatekok jobbak mint a legjobb PC-s játékok, es ha nem akarsz 10000-ért játékokat venni hozza, akkor 200-300 Ft-ért kölcsönözhetsz is.
Az "igenyesebb" PC-s gamek mérete is több CD-ben merhető, es ha már nem veszed meg csak lemasolod akkor is eleri a Console-gamek árait...Most gondold vegig, hogy mit is akarsz valójaban?!

Szoval keves a ***zene***i csatorna es minőség Amigara... Hat igen - vagy megsem: *Az alap, ami PC-n a bip, Amigán a Protracker 28000 vagy 56000 [Hz] Hz!*
PC-n van egy par hangkartya es proggy (SNDBLAST, GUSMAX), Ezeknél 32 csati 16bit es 44100 Herz a jellemzők es mar DMA-s (én sokkal nagyobbról [sorry] nem tudok, de ha van is...)

És Amigán? Már szoftver úton is akad ellenfele a nem standard zeneszerkesztők közül, de előbb nézzük a hardvert:
1200-eshez **PCMCIA** csatin keresztül érhető el 16bit 60 khz-en, 2-3-4000-esen Zorron lehet pl **Toccatát** használni, ami megfelel egy PC-s hangkártya tudásának, de aki maximalista annak ott van a **MAESTROPro** hangkartya ...
Menjünk vissza a proggykhoz - **Symphonie Pro**.
Max 256 csatorna egyszerre, igaz hogy 10 mega Ramtól, de 020; 030-al a legkisebb zörgés nélkül szól még real-time DSP audio-rendering-nél is.

Grafika:
Akinek keves a **ANTIALIAS Hires Lace Ham8** annak ott vannak képkartyak, de azok tényleg drágák.
Egyébként standard grafikával egy 030/50-en is lehet overscan felbontásban majdnem Broadcast animációlejatszast **50 halfframe/sec** produkálni és ez nem akad meg mint egyes prof. PC-s (**Commodore?**) hardverMPEG kártyak, aki nem hiszi járjon utana!

Most már tényleg ***nem fejlesztenek*** már a kutyusok sem ***Amigára.*** Hat igen, ez tenyleg igy igaz ők - tényleg nem - azert lehet Internetről és BBS-ekről havi 50-100 Mega hot-new stuffot szerezni.
Ethernet? Mondjuk az is akad, lehet hogy még jobbak is mint a PC-sek (de ezek is dragábbak) - Az internetes szerelekek mar nem kerülnek többe, mert bármilyen külső modem jó Amigához is.

Ugyanez igaz pl. a színes ***nyomtató***kra (valamint a hasznalhatobb programokra).

Es itt van a **Magic Pack A1200**: A **TurboCalc 3.5** importálni es exportalni is tud **EXCEL**-be és működik 2MB RAM-mal is! (de van mar 4.0-ás is).

Az Amiga jövőjéről nem irok semmit (mert nem tudok), de programok mindig is lesznek újak erre a gepre... *ja hogy gép lesz-e?*

Ez tőletek is függ, hogy mennyire tudjátok a PC-seket (és a most gépet venni akarokat) ravenni hogy ne „jo" gépet vegyen, hanem az egyik legjobbat, és ez azért kerül ennyibe, amennyibe kerül.

Grafikakérdés:
PC-s alapgrafkartya **S3 Trio,** Amigán vehetsz ilyen csippel rendelkező kartyat felárért? (Hát igen, most nem vedekezem a hanggal mert azzal az Amiga rendelkezik csak alapban).

A **CyberVision64**-re gondoltam és az ezekben levő S3-as csak 800x600-ban tud True-Color ami ugye nem a plafon. De azert a PC-sek ugye nem gondolják hogy PC-n ez az alap, Amigán meg ez a plafon?
Pedig igy néz ki a helyzet ... na azert több eve lehet kapni **Picasso II**-t ami az 1024x768 - nál is tud True-Colort és ott sem kell bamulnod az antidizájnnal megáldott winfejlesztők altal legyartott ikonokat! De ezenkívül **RETINAZ2/Z3, PICCOLOSD64, CV64-II/3D, stb...**

De maradjunk csak az AGA-nal, mert itt is lehetséges az SVGA felbontas **HighGFX** monitordriverrel 1024x768 és overscan-nél 1248x768 HAM8-ban,

(18bit) tehát tulajdonképpen majdnem olyan mint az S3 PC-s kartyák és **ShapeShifteren** mmu-s driverrel van is olyan (most az S3-as hardver refresh-ére gondolok, ami szemlatomást nem valami gyors 16 biten, hát még true-colorban).

Akadnak olyan Amigások is akik nem probálják meg megmagyarazni egy PC-snek miért is ezt használják, csak ennyit mondanak:
- Te nem ismered azt az erzést amikor leülsz az Amigad elé és látod saját kreativitásod eredményét: a **Workbench**-ed kinézetét.
A te általad kiválasztott pd segédproggyk által bővített intuit, vagy éppen a sajat magad altal irttal, rajzolttal.
Ezzel szemben megnézhetsz egy PC-t, mi a választek: DOS, Norton, WIN x.x...

SABLON Truecolor fantázia és intelligencia.

A pötyögő felhasználók mondják azt is, hogy az Amiga floppy-s gép, miközben a kezükben lemezekkel rohangalnak eszre sem veszik hogy mi vinyóval maszkálunk...
Egyik-masik ha nincs összenettelve rájött mar hogy igy könnyebb, persze az fdisk nem mondható éppen HDTOOLBOX-nak és a Plug and Play!?.

Ejnye szegény ***DD-s Floppy*** az is ott tart már a Floppy.device-vel hogy DOS-bol használhatsz rola 1.2 Megá-t, AFS-el vegyítve pedig képes majd 30kb/s-ra ez kb 1.4-1.5x az alapsebességhez képest, persze akinek HD-s drive-ja van az 2.4 MB-ot tud kenyelmesen használni, és nem 1 44-et- ugye ?!

Miért van akkor a legtöbb embernek PC-je ?
Kezdjem azzal hogy -együnk szart, 5milliárd legy csak nem teved! Nem; a legtöbben azt sem tudják hogy mit vesznek és utána - *te jo eg mit vettem* -, vagy nem jön rá vagy pedig azonnal upgrade-el ***AmigaOS 4.0*** optional avagy coming soon ***AlBOX*** (...)
Addig is maradjunk meg annál aminek van.
Nagyon sokan rá sem jonnek, mert nem talalkoznak dogösebb rendszerű géppel, csak gyorsabbal és mar teszi is felre a pénzét egy újabb, kiadási pillanataban agyonhajtott intel-hányadekkal.
Amiknek a fejlesztésénél csak a technológiára figyelnek, hogy elbírja a nagyobb orajelet.

Különben sem bízom abban a szamitógepben amelybe olyan cég gyart procikat amely a 486-ost és a pentiumot is hibásan hozta ki először (kicsit ciki).

. . . SHIT. . .

Azért a 386-osok sem piskotak, ők is hajlamosak önallo munka-vegzésre, de lehet hogy a szemem kaprázott és nem az intel proci tevesztett.
Full megeri - A p100-tól a p120-as 2%-al számol gyorsabban a LW5.0 és - bár ezt nem allt módomban kipróbálni - allitolag a P166-ostól csupán 6%-kal gyorsab a P200-as (?)

Talán folyt kóv.

Fidbo

- + - + - + -

A Directory Opus 5-röl valoszínüleg mindenkinek a PIRACY=THIEFT szavak jutnak az eszebe, ugyanis egy kedves kis kib...szast is tartalmaz az 5.11e install pack ja (nem az original! - csak mindenki sokallja a kb 10 darab ezrest, amibe odakint kerul...), mely kovekteztebben igen erdekes dolgok történnek a HD-nkon (Aki felinstallalta mar, akar egyszer is a DOpus 5.11e nevü stuffot, az tudja, hogy most mire is gondolok. Aki pedig meg nem az csak orülhet... es ne is tegye meg sohasem!) Ám akinek nem ez a "rosszult tort" verzió volt/van meg, az pedig azert nem hsznalta, mert nem a szép hagyomanyos *'ket ablak van, ket megan marad szabadon fel, azonkivul randa piros-narancssarga-stb (brr.)"* tipusu DirOpus, hanem valami egeszen mas... Megpedig egy Workbench helyett Workbench

Directory Opus 5.5
Copyright 1996 Jonathan Potter & GPSoftware
Written by Jonathan Potter

Most en csak arrol fogok irni (kedvcsinalonak), hogy mire is alkalmas az Opus 5 5, ha a Workbench HELYETT installaljuk fel
Az igazi felhasznalo vaoszinüleg itt borzadva fogja eldobni az ujsagot, de egy gamer-nek, vagy lamer-nek tokeletesen alkalmas mindenfajta müveletre, mivel nem kell meg egy screen-t nyitni, hanem a WB (Opus5) screen-en el lehet vegezni mindenfajta COPY DELETE/VIEW/etc. tipusu dolgokat.

Egy hatranyrol rogvest be is kell szamolnom, megpedig a memoriaigenyrôl:
kb 7-800k FatRAM illetve min. 30k ChipRAM kell nekı. de ez tetemesen megugrik, ha hatterkepet, vag valami egyeb turpissagot alkalmazunk..
A 7 800k FastRAM-ban a **DOpus5.library**, valamint az **Inovamusic.library** foglal helyet. kb. 180k-nyit. A maradekban" a DOpus task, illetve a hozza tartozo subtask-ok (**lister, clock, read, rexx**), azonkivul meg a **DO_Launcher** is. Hat valamit valamiert.

Az elönyökrol egy keveset

A kezelhetősege nagyban hasonlit a MacOS-hoz (mar ha ez előnynek nevezhető?!), persze az egesz joval (?!?) komplexebb annal.
A DOpus5 Assign valojaban (*WB replacement install* eseten) egy masik **SYS:** volume, amelyre a **LoadDB** parancs hivatkozik..
A DOpus5 assign-ban megtalalhatoak a mar megszokott **C, Libs, Storage, System, WBStartup** konyvtarak is, s ezek lancolva vannak a rendszer hasonnevu konyvtaraihoz. (gyk.: pl. minden C:-ben benne van a **SYS:c** meg a **DOpus5:c** tartalma is... ez persze nem irodik ki egy mezei dir parancs kiadasakor, de a benne levő file-ok elerhetők, es ez a lenyeg, a bélyeg ragadasan kivul.)

A program teljesen atveszi az **AMIGA LOCALE**-jat ezert bármilyen "csinalt" locale jo hozza (a magyar is!), ilyenek szep szammal vannak az AmiNET-en

Ha azonban lusta vagy krealni/beszerezni egy magyar locale-t az Opus5-hoz, akkor fordulj bizalommal a helyi disztribütorhoz. (hihi)

Adnak hozza egy halom (akarom mondani 34 db) ARexx scriptet, hogy könnyebb legyen az életunk..
Ezek elsosorban mindenfajta cruncher-ek tamogatoi (**Lha, Lzx, DMS, xpk**) de van **PlayMOD, Visage SlideShow, Virus Checher, VirusZ, Diz edit & list** es meg sok mas jo dolog...
De ne aggódjunk, mert egy másik halom script eppen fejlesztés alatt all (ha valakinek valami nyügje van ezekkel kapcsolatban, akkor "keresse fel" az Opus keszitok (GPSoftware) Net Site-jat info-kert. (lasd lentebb)...Akkor kezdjuk el...(folytassuk!?)

Haromfélekeppen lehet az Opus browser-jet hasznalni:
- Mint a Wb (icon-okkal mindent)
- Majdnem ugy, mint a WB (icon-ok + action menu)
- Nevekkel (szinten van hozza action menu)

Először is mi is az az action menu? Ez egy button bank az ablak felső reszen, ami szabadon definiálhato (nagyon szép MagicWB like buttonon vannak még hozza), es alapertelmezesben tartalmazza a legfontosabb file műveleteket:
- **GetDevices**
- **Parent**
- **Select all**
- **Select pattern**
- **MakeDirectory**
- **Copy**
- **Move**
- **CopyAs**
- **MoveAs**
- **Delete**
- **View**
- **Read**
- **Play**
- **Lock/Unlock**
- **Comment**
- **File Flags**

(az alapértelmezes szerinti helyzetben az ikonok jelentése balról kezdve - ld : fenti picture)

Amennyiben nem fer ki az adott ablakban az összes action ikon, akkor az ikonsor vegen egy cycle ikon talalható, mellyel "lapozni" lehet jobbra, balra...

Termeszetesen - mint azt a Directory Opus-oknal megszokhattuk - itt is minden szabadon konfiguralhato (orrba-szajba), vagyis az images konyvtarbol a button bank editoral magunk valaszthatunk (esetleg) masik ikonokat.
(**LISTER** menu, **EDIT LISTER TOOLBAR** menupont. vagy **"RAMIGA" + "1"**)

Az action menu höz tartozik meg egy statusz-sor, amely az ablak felső pereme alatt helyezkedik el.

Tartalma:
D(irectories)x/y F(iles)x/y B(ytes)x/y + 1 "lefelé nyil", egy < jel és az hogy SRCE/DEST/OFF
ahol **x** a **selected** (kijelolt) és **y** az **all** (osszes) dolgokra vonatkozik, viszont a sor végen levő harom rejtelyes dologra rakattintunk, akkor egy pop-up menü ugrik ki a szemunk ele.

A "lefele nyil" menuje egy jó kis file menu, amely lazan megszegyenit egy nagyobb file-kezelő utility-t

A **LISTER** menuben az **EDIT LISTER MENU** menüpontban lehet egy ablakhoz tartozo file-menut szerkeszteni (**"RAMIGA"+"2"**)

A < jel menüjeben:

Parent Directory	Eggyel foljebbi konyvtarba valt
Root Directory	Az adott device főkonyvtaraba valt
Device List	Csak a "fizikai" device-okat irja ki (Pl.: DH0, DH1...)
Cache List	Az eddig megtett konyvtarvaltasok kilistazasa
Re-read Directory	újraolvassa az adott (vagy a legutóbbi aktiv) dir-t
...	Itt pedig az adott ablakban megtett könyvtarvaltasok listaja van (ha volt mar ilyen az adott ablakban) de mindegyik csak egyszer!

A **SRCE/DEST/OFF** menujeben:
No ehhez kis (a little bit) magyarazat
Egy ablak lehet **Source** (...ahonnan). **Destination** (...ahova), es **OFF** (kikapcs.) állapotú.
Az adott file művelet mindig a **SRCE**-bol a **DEST**-ba történik. (pl. egy masolas) Mindig az a **SRCE** ablak ahol a legutobb egeresztunk, de ehhez nem eleg csak belekattintani egy ablakba, hanem pl. ki is kell jelolni valamit.
Az előtte eggyel hasznalt ablak lesz ilyenkor a **DEST**
Kiveve, ha nincsen lock-olva (lasd itt lent!) valamelyik ablak. Ha valaki **OFF**, akkor ra *semmilyen file-muvelet* nem vonatkozik eppen.
Lehet tobb **SRCE** es tobb **DEST** is, de tobb **SRCE** esetén az aktiv **SRCE** el csak, a többi akar **OFF**-ban is lehetne, viszont tobb **DEST** eseten a **SCRE** bol kijelölt file-okat/directory-kat ***MINDEN DEST ablakba bemásolja*** (egyszerre!!!).
Ez pl. akkor lehet cool, ha az ember HD-jan HOT WARE hegyek vannak és jon 5 ember 5 HD-val, hogy "nekemiskellene", es mivel mindenkinek SCSI-ja van ezert egyszerre ossze is lehet dugni a dolgokat, es copy to mindenkinek es Wow!!! Opus5 Rulez!!!, ugye ertitek... (nem baj, nem fertozö)

Meg valami... a felso winborder(ablakkeret)-en talalható kis lakat nem azonos a **Lock At...** gombok hatasával, csapan arra szolgal, hogy ha lezarjuk, es **SRCE** volt, akkor ha egy uj ablakot nyitunk meg, akkor egeszen addig **SCRE** marad amíg abban az uj ablakban nem csinalunk valami érdemlegeset (a **Lock At...**-nal akkor is pl. **SRCE** marad!!!).

No akkor.

Make Source	Egy ablakot **SRCE** allapotba tesz
Make Dest	Egy ablakot **DEST** allapotba tesz
Turn Off	Egy ablakot **OFF** allapotba lesz
Lock As Source	Egy ablakot **SRCE** allapotba tesz es **Lock**olja (az is marad)
Lock At Dest	Egy ablakot **DEST** allapotba tesz es **Lock**olja (igy lehet tobb **DEST** ablakot csinalni)
Unlock	Ervenyteleniti a **LOCK AT...** hatasat
Edit...	Az ablak **List Format**-jat lehet szerkesztgetni
Lock Position?	Ha ez be van kapcsolva akkor az az ablak addig ott marad azon a helyen, amig be nem zarjuk (*tök jo, meg sem lehet fogni.* .)

Ja, és ha eppen dolgozik (pl.: copying...), akkor a **SRCE/DEST/OFF** helyén egy **BUSY** felirat talalhato
Persze ettol a többi ablakban meg dolgozhatunk
No akkor egy keveset meg a **LIST FORMAT**-rol
Egy ablakban a file-okrol/directory-krol *tizfajta* info leledzhet; (az eslo 5 a default)

- **File Name**	File neve
- **File Size**	File merete (byte okban)
- **File Date**	File legutolsó modositasanak datuma
- **Protection**	A szokasos **HSPARWED** lehetősegek

- **Comment** Comment, mint a WB-ben
- **File Type** Pl. Program/Icon/Ascii stb. (a file tipusa)
- **Version** Verziószam, ha van a file-ban $VER
- **Owner** Tulajdonos, ha van ilyen
- **Group** Melyik GROUP-ba tartozik
- **Net Access** Halozati elérhetoseg

Meg egy ket gondolat ezekhez... A File Type es a Version roppantmod lassitja az aktualis dir olvasasat. igaz közben dolgozhatunk, csak a HD-nk kopik...

A **Group** okrol:
Egy ablakban, ha az **ICON** menuben (a fenti pull-down menuről van most szo), a **NEW**-ra kattintunk, akkor egy submenu-ben valaszthatunk **DRAWER** es **GROUP** kozott.
A **DRAWER** egy rendes mezei konyvtar gyártas (like WB), a **GROUP** azonban egy "virtualis" drive kepzese, amely megkrealasa utan egy ikonkent jelenik meg a **WB/DO** kepernyőjen, es ezekbe mindenfajta (ikonnal rendelkező!!!) programokat hajgalhatunk be. (pont olyan mint egy W!ndoze-os Group)
Ilyen peldaul az install-kor megkrealt **FAVOURITES** Group. (valojaban ez egy kis segitseg, ha nagyon-nagyon beagyazott programokat akarunk gyakorta inditgatni, es nem akarjuk mind **LEAVE OUT** hagyni a **WB/DO** kepernyojen, mert ne foglalja itt a draga helyet (chipRAM-ot) - valamint nem akarjuk ezeket a

programokat menuből inditani. Nem hinnem, hogy ezt epeszu ember gyakran hasznalna.. W!n 96 userek elonyben???)

Akkor most a Pull down menukről "egy keveset"

Az Opus 5 Pull-down menui első ranezesre hasonlitanak a WB hasonszor menuihez, azonban jonehany (hajaj!) extra menupont is ott figyel bennuk. Alapban (default) öt egész menünk van pull-down-ilag.
- **OPUS**
- **LISTERS**
- **ICONS**
- **BUTTONS**
- **SETTINGS**

Mar tudjuk, hogy **LISTER**-nek hvjuk a directory-ablakokat. **ICONS**-nak azt amik
benne vannak. es **BUTTONS**-nak a kulönfele action-menuket (nagyjabol)

Az **OPUS** menu a kovetkezo elemeket tartalmazza:
- **BackDrop** Like WB
- **Execute Command** Majdnem Like WB
- **About** Egy szep kis About ablak
- **Hide** Appicon/Appwindow ahogy teccik
- **Quit** This will end your *DIRECTORY OPUS session*! (mintha mar hallottam volna valahol...)

Az **Execute Command** menupontban azonban a WB like'-on kivul akar még egy CLI ablakot (Command Line Interpreter) is hívhatunk, ahol a szabvany' kulso DOS parancsokon (C:), illetve programok iditasan kivul az **OPUS AREXX** script-jeit is inditgathatjuk, ha egy + jelet irunk elibe.

A **LISTERS** menuben talalhato
- **New** Nyit egy uj ablakot, amelyben az aktualis Device-ok vannak felsorolva
- **Open Parent** Like WB
- **Close** Bezarja az aktualis ablakot
- **Close All** Bezárja screen-en levő összes ablakot
- **Make Source** last fent
- **Make Dest** ezt is
- **Turn Off** ezt is
- **Lock As Sorce** ezt is
- **Lock As Dest** ezt is
- **Unlock** ezt főleg!
- **Unlock All** Megszünteti az összes ablak LOCK-jat
- **Edit...** lasd fent
- **Edit Lister Toolbar** lasd fentebb
- **Edit Lister Menu** lasd fentebb
- **Tile/ Cascade** "Elhelyezi" az ablakokat (like W!n)
- **Snapshot** Like WB
- **UnSnapshot** Ez is
- **View As...** Name / Icon / Icon Action - de errol mar fent irtam..

A **BUTTONS** menuben mindenfajta **"Button Bank"**-ok között valogathtaunk, illetve ujakat krealhatunk a **Button Bank Editorral** sajat szajizunk szerint
Az aktualis kepernyőmeretet/tipust, illetve a font-okat és az esetleges pattern-eket a **SETTINGS** menü **ENVIROMENT/Edit...** pontjaban tudjuk beallitnai (like Opus 4...)
Ugyancsak a **SETTINGS** menu **USER MENU** ponthaban szerkeszthetunk saját egyeni pull-down menuket.

Meg egy kis help a vegere:
Az Opus 5 egér nélkül is használható!!! A SPACE gomb lenyomasaval lehet a 'keyboard modot" aktivalni, ilyenkor a nyilakkal mászkalhatunk a Disk-ek/Volume-k/Group-ok között a WB/DO screen-en, ENTER-rel nyithatunk ki egy ablakot, az ablakban le-fel nyilakkal mozoghatunk le-fel a file-ok között, az ENTER-re jelöl ki egy file-t/dierctory-t, es a numerikus billentyűzet ENTER-ere lep bele egy konyvtárba vagy indit el egy programot.
(A - gombra Select/Deselect all, a + gombra GetDevices, a * gombra secelct pattern művelet tortenik. A tobbit keresse meg mindenki maganak.)
Meg egy utolso help:
Ha rendesen installaltad fel az Opus 5.5-ot, akkor a HELP gomb lenyomasara barmikor egy online HELP-et kapsz (angolul)!!!
Legeslegvegul itt az elkovetők neve es címe (szemelyleirást sajnos nem tudtam szerezni...):

GPSoftware
PO Box 570 ASHGROVE AUSTRALIA 4060
Phone/Fax +61 7 33661402
MailTo: zzgperry@mailbox.uq.oz.au
URL: http://www.livewire.com.au/gpsoft

Hát ez egy szép kis bobeszédü leirás lett, de sebaj legközelebb folytatjuk... egyéb specialis menukkel es az ARexx scriptekkel...
Opus5 RuLeZ!

Magic

Mikor a screen-eket grab-beltem a cikkhez, egy task-ban futott a ShapeShifter (QuarkXPress RuLeZ!), egy masik task-ban a CED, ahol a szövegeket irogattam, es a PPaint, amivel a kepeket lopkodtam volna. Igenam, de ezen a gepen nem volt fenn az Opus 5.5. Szerencsere "veletlenul" eppen össze volt linkelve (ParNET tipusu linkkel) a masik geppel, amin volt Opus 5.5!
Fogtam magam es elindítottam az Opus-t ParNET-en keresztül (Semmi assign, meg ilyesmi...) es ugy futott mint egyszer.
Hat igen... nem rossz, nem rossz..

2 éve halljuk, hogy az A!IGA haldoklik, halott. 1995-ben iszonyú leepüles volt, lényegében semmilyen értékelheto szoftver és hardver nem jott, csak igergetesek 1997 elejere. Addig nem jelent meg az uj AMIGA, ellenben [illegible] egyunk egy reszletes tervvel a phase 5 jóvoltából a PPC-ot illetőleg. Vele csak az a baj, hogy '97 végere várhato. A VIScorp es az AMIGA tech. meg semmilyen konkrétumot nem mutatott semmilyen hardverrel nem jottek ki. Mintha nem is leteznének. Egyedül azt igerik, hogy az ő uj AMIGA-jukat '97 közepére [illegible] a persze. Mindezen elkeseritő dolgok ellenére ugy erzem, hogy a '96-os év sikeres volt.

Küszöbön [illegible] a PowerPC kártyak, amivel uj lehetőségek nyílnak az AMIGA előtt, mégha nemelyek szerint a PPC teljesitmenye gyengebb a is pentyumnál. [illegible] ez én a játekok is aranylag szep számmal jöttek, [illegible] rengeteg igéretet kapluk tehat ha minden igaz, '97 ben valoságos játéközön lep el minket. Két uj [illegible] kedős játék jelent meg amelyek a legjobbak a [illegible] kategóriájában. Ezek a Capital Punishment es Fighter Squad. Kijott az egyik legjobb AMIGA-s dúmk[illegible], az Alien Breed 3D II es a Worms AGA-s verzioja

1996 volt a flipper ajanlatok [illegible], husz megjelent minden idők legjobb flipper szimulátora, a Slamtilt. A magyar programozok is [illegible] a játékpiacra, a Super Street Fighter 2 Turbo-n és a Star Crusaderen kivul egy teljesen magyar jatek [illegible] került ez a Wendetta 2175, rajtuk kivul még 2 magyar játek van keszulödoben. Ezek a Pinball Brain [illegible] és a Forgotten Forever mindketto nagyon [illegible] nak igerkezik

Magyarországon a [illegible] feltamadni latszik, az AMIGA-sok egyre aktivabbak, tenni akarnak valamit kedvenc gepukert. Erre példaja hogy év vegere 5 (7!!!) uj lemez jelent meg a Power pedig mar a 10. számat ünnepelte. Ezenkivul az AMIGAonly 2! szamot jelentetett meg 96 os esztendoben, es egy uj papirujság is megjelent, az AMIGAfan Sajnos az AGuru eltavozott, talán [illegible] gyobb ervagas nekunk, magyar AMIGA-soknak.

A magyar programozók sem tétlenkedtek az iden Az LSSzotar immar csak LSDictionary, mar a 3. verziona tart a legjobb ShapeShifter driver a Savage is magyar programozo munkajat dicseri ezenkivul emlithetnem meg a Le [illegible] megjelent egy könyv az AMIGA progr[illegible]zasaro[illegible]oszonjuk Aurum! Sajnos a magyar AMIGA pia[illegible] siralmas a helyzet az egesz orszagban 2 v[illegible] lehet AMIGA-venni szoftvert szinte se[illegible] pe[illegible] ig[illegible]e ra Csak remenykedni lehet, hog[illegible] aka[illegible] v[illegible] ak normalis arakon hoz majd be AMIGA-t szám[illegible]eket turbokartyat stb...

Ami a felhasználói programokat [illegible] uj verzio jelent meg az Imagine-ből a Final Writer [illegible] ordworth bol a Lightwave-ből a Maxon [illegible] a 4D ből es meg sorolhatnam. Jopar uj szoftver is piacra kerult, ezek kozül kiemelném az egyre tobb es jobb InterNET-es programokat. Olcsobbak lettek a 060-as kartyak es főleg a 030-asok. A phase 5 uj, nagyon olcso 040-es kartyava jott ki, ami szinten segitett az árak csökkenésében A nagy AMIGA s cegek (ProDAD [illegible] stb.) is egyre aktivabbak,rajottek, hogy az anyacegre nem lehet szamitani, ezért sajat kezekbe akarjak venni az AMIGA sorsat, ami csak a felhasznalokn[illegible] ot

Ujra tulajdonosvaltás volt az AMIGA-nál [illegible] scom eladta az AT-t a VIScorpnak. [illegible] senrath (AMIGA OS) kivalt a VIScorp-bol, mondván rosszabbak az Escomnal is. Olvastam kosza h[illegible] et [illegible]tha a VIScorp is el akarja adni az AT[illegible]e[illegible]et h[illegible] sak felreertettem valamit. Egy új ceg[illegible]lak PIOS ven ahol ugyan igeretes emberek gy[illegible] eddig SEMMIT a világon nem mutattak. Ke[illegible] et mint az AT. Megjelent a világ első laptop A[illegible] WS amiről nem rendelkezem konkret[illegible]ok[illegible]kk[illegible]zt hiszem, hogy AGA alapú es draga.

Hat ennyi, amit igy hirtelenjében oss[illegible]m hozni az 1996-os esztendőről. Biztos kihagytam fontos dolgokat de hat en sem tudhatok mindent. Mindenesetre 9 nagyon igeretesnek latszik, minden eselye megvan arra hogy nagy dátum legyen az AMIGA történelmében Tudom mar 96-ra is ezt mondták, de [illegible] most több konkretum van a kezunkben ahhoz, hogy ezt allitsuk. Remelem Magyarorszagon [illegible]tudunk a fellendules, igazi AMIGA-s boltok, [illegible]a[illegible] és lemezujsagok formajaban, a mar [illegible]le[illegible]t mukodnek es fellodnek, az AMIGA [illegible]bb háromhavonta megjelenik es az AMI[illegible]ujság legalább 32 oldalra. Sok sikert AMIGA!

RaBBa

AmiNET

InterNet - WEB, azaz a háló galériája

Az AMIGAonly #5-ben megismerhettuk az AmiNet-et, mint gigantikus software-banyat
A mostani cikk a WEB-bel foglalkozik, azaz a **HomePage**-ekkel (csunya magyar szóval "ottlap" vagy "honlap", kinek hogy nem teccik... Szerintem a HomePage amugy sem az a kifejezetten csunya es nehez szo, hogy ne lehessen barki szamara erthetővé tenni es megtanitani :)

Szoval **WEB**. . Minden magara ado ceg fenntart egy HomePage-et, hiszen ez a leggyorsabb, legegyszerubb es sokszor a legolcsobb info-forras is az uzletfelek szamara. Nos, ezt manapsag sok maganszemely is elkeszít(tet)i, ám erről megvan a velemenyem - es NAGYON sokan egyetértenek velem -, amelyet a cikk masodik reszeben fejtenek ki

Ezek az oldalak sok infot tartalmazhatnak: termek/arlistakat, leirásokat, felhivasokat, céginfókat, progikat stb .. Ujabban divat pl. egy utazás előtt szetnezni a Net-en, nincs-e sajat oldala a celvarosnak, mert ha van, akkor lenyegében egy utikonyvet lapozgathatunk! (Pl. rakerestem a Goa-ra, es kiderult, hogy van egy ilyen megye Indiában fantasztikus beach-csel, palmafákkal, etc...)

Hogyan epulnek fel az oldalak? Van egy **HTML** nevu leironyelv, amely az egesz oldalt meghatarozza (*HTMLsuli az Ao-ban?? -> jelezzetek!*) Ebben grafikai utasitasok ugyanugy vannak, mint szöveg- vagy tablazatszerkesztő; lenyegében a Pascal-hoz vagy a Rexx-hez hasonlit - persze sokkal specialisabb parancsokkal.

A HTML nem gepfuggo, azaz a "WEB-böngészők" lenyegében egy forditoprogik (interpreterek): igy erheto el az, hogy barmilyen géppel megnezhető egy oldal, ami fel van kotve a halora (egy ZX81-gyel CSAK ezert nem lehet WEB-ezni... Vagy tévedek?)

Ja igen, nezegetők. Ket mod van erre: vagy felkutatod az osszes letező Amigas böngeszőt (nem olyan sok van :(, es a legjobbat/szebbet/hosszabbat/stb. hasznalod, vagy ShapeShifter-en/PCX-en/PCTask-on keresztul 'profi" bongeszoket telepitesz.

Mint ahogy az FTP-nel, itt is van "gyors", es van 'latvanyos". Szemely szerint **gyors** kutakodashoz a Voyager-t hasznalom, mert az alap HTML-t ismeri, igy az uj 3-as nyelv kilonyi extra-parancsat figyelmen kivul hagyja - es igy gyors!!!
(Az automatikus kepleltoltest kikapcsolhatod!!) Ha viszont elvezkedni akarsz a WEB-ek gyónyoreben :), akkor **IBrowse**, **AWeb** kinek mi teccik..

A programok használatara nem termek ki - a progik amugy is főleg a kenyelmi szolgaltatasokban es a sebessegben terhetnek el

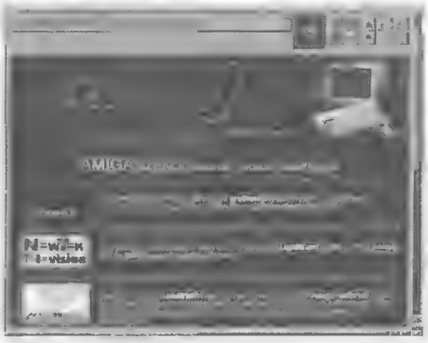
Mivel husz emberöltő is keves lenne arra, hogy 1 adott temaban megtalaljuk a megfelelő oldalt, kifejlesztettek a "kereső rendszereket". Ezek olyanok, mint a gepeken a "**finder**"-stilusú progik, csak kicsit fejlettebbek tarolják az osszes jegyzett homepage főbb adatait kulcsszavakban, pl. Amiga, Computer.
Az altalam es minden ismerősöm altal hasznalt ilyen rendszer az "**Alta Vista**"

(http://www.altavista.digital.com)

Nos, ha egy nezegetővel belepsz ide, akkor a megjelenő oldalon lesz egy kis input-mező :), ahova beirod a keresett kulcsszot (pl. "computer"), es a "**Submit**" gombra klikkelve megkeresi az összes altala idevágonak itelt oldalt. (Hat, ha az emlitett 'computer"-t megkeresteted, akkor keszulj fel egy jo hosszu kaveszunetre, mert amig az összes 'computer"-temat osszegyűjti, nyugdijba mesz...). Egyszerre tobb temat is kereshetsz, ezeket a "**,**", "**&**" jelekkel használhatod: pl. "**Amiga, scene**" (vagy "**amiga scene**") -> Amiga és/vagy Scene szerepel, "**Amiga&scene**" -> Amiga ÉS a scene is szerepel.

Természetesen kifejezetten Amigas oldalak is vannak dógivel. Van, ahol új hireket szerezhetunk, van ahol barátokra lelhetunk, es persze van, ahol egy rakas stuffot rendelhetunk meg (hitelkártyasok előnyben! :(Magyar is van egy par, ezek közul a **HAmUs** az egyik legjobb: innen tovabbi "**linkek**", azaz hivatkozasok is elerhetőek. Na ne sirjatok: ez a link egy masik homepage-re juttatja szegény mit-sem-sejtő böngeszot. Igy lehet, hogy egy magyar homepage-ről az olvasgatas vegere mar Ausztraliaban vagy :)

Ha nagyon durva akarok lenni, ez a "linkeles" az InterNet "goto"-ja ; (A linkeket könnyű felismerni: vagy ki is van irva, hogy ez hova vezet (pl. "Link to phase5 HOMEPAGE"), vagy más szinnel es alahúzással is jelölve van (pl. ha egy folyamatos szövegen belül egy



szo mas szinú es ala van huzva szaggatottan, akkor az egy "link"-et jelol) Ha meg mindig nem erted, akkor probald ki :)

Az, hogy milyen speed-del jő a mennyei manna, fugg a kapcsolat sebessegetől (pl. 9600 bps-en ne varj villamlatogatast), a nezegetőtől, es persze az idotől is (este - akarcsak az FTP nel - kicsit lassabb...). Ha egy oldal sok grafikat is tartalmaz, akkor tud igazán belassulni, hiszen 5-25 kilós fileket is le kell tolteni. Ilyenkor NAGYON hasznos a bongeszó cache-e, mivel ha egy oldal/gfx mar egyszer le lett töltve, akkor a progi csak onnan szedi elő, es nem tolti le ujbol (azert nem art legalabb havonta ujra letölteni a homepage-et - azaz Reload -, hiszen gyakran valtoznak az infok!) Tapasztalat szerint a GIFkepekkel gyorsan elbannak a bongeszok, am a JPEG-et meg 060-on is par masodpercig "nyalogatjak"
(persze a merettől is fugg, de nem ritkak a full-screen kepek sem!!!) Erről jut eszembe: aki szexképeket akar leszedni WEB-lapokról, VIGYAZZON! Nagyon sokan beirjak a sajat homepage-ük kulcsszavai közé az ide vonatkozo kifejezéseket, és ha egy keresővel kigyujtöd a címeket, nagy reszük csak ilyen "kamu", hiszen NAGYON sokan direkt az ilyen kepekre utaznak!! Azert nem rossz csel :)

Par szó a címekről. Ketfele cim van: egyik a "rendes" WEB-homepage, pl. "**www.phase5.de**".
A masik az elereshez kapott hely kihasznalásának jele, pl "**www.o-de-jo-net.xy/~cool**".
Ugyanis mindenkinek, akinek rendes elerese van (azaz nem "black-access"), kap 5 meganyi helyet a server-en (ez szolgaltatonkent változhat). Na ide azt pakolhat, amit akar (akar az F1GP-t is felinstallálhatja ide, ha van kedve :).
Az elelmesebb netezok nem fizetnek min. 20 ezer forintost HAVONTA csak azert, hogy az ő kis oldala "**www.ottoka.hu**"-val elérhető legyen: elég neki a "**www.o-de-jo-net.xy/~ottoka**" is, hiszen ezt csak egyszer kell beirni az erdeklődőnek, utana elrakhatja a címet, hogy maskor csak egy gombnyomásra elérje!

(Megint csak tapasztalat: a homepage-ek kb. 85-90%-a ilyen, akar a TV3 rol, akar a sarki füszeresről legyen szo!)
Most nehany erdekesebb cim:
www.phase5.de (na, mi ez???)
www.spike.fa.gau.hu
(HAmUs - Hungarian Amiga Usergroup; innen van egy rakás tovabbi link, pl. a **PC&Modell**-hez, **phase5**-hoz...)
www.schatztruhe.de - na, ez egy jo cim! Ez egy nemet software-shop, ahol sokszor vannak ilyen olyan akciok! Pl tavaly par hetig volt egy időszak, amikor ha felirtatoztal a levelezesi listajukra, kuldtek INGYEN egy CD-t! Cooool!

Na es akkor most pár szó a "maszek" homepage-ekről. Mint irtam az elején, a HomePage-ek arra vannak, hogy gyorsan infot szolgaltassanak a népnek. Erre egyre gyakrabban talalkozom "slideshow" jellegű oldalakkal, hogy a bongeszőm majd'leég a rakás 20-50 kilós JPEG-től, stb. PLUSZ valaki akkor gondolkozzon sajat homepage-en amikor VAN mit megosztani a néppel, es nem csak a macskája/kutyája neve/kepe van rajta, meg egy 100 kilos ray-tracelt felirat, hogy "I LOVE DALLAS".. Tuti, hogy ha ide egyszer - veletlenul, vagy direkt - benez valaki, az többe nem fog! Egy homepage uzemeltetese komoly feladat, hiszen legalabb hetente/havonta tucatnyi adatot ujra kell irni frissiteni (nekem van olyan kuncsaftom is, akinek naponta kell modosítani kb. 200 szamadatot az oldalan!)
Persze csapatoknak celszerű egy ilyen oldal, csak igényesen es EGYSZERUEN kell felepiteni! Az igazi tetszest egy tenyleg dizajnos homepage - esetleg keves gfx-szel - fogja kivaltani, nem pedig az, hogy XY milyen remekul tud RayTrace-elni

Ha valaki mégis szerkeszt, akkor van par "homepage-editor" (bar én egyiket sem használom: mindent szövegszerkesztővel potyogok be!). Ezek konnyitenek/nehezitenek a sorsodon, probalgass idegesked csak nyugodtan ezekkel kapcsolatban nekem csak rossz tapasztalataim vannak...

Nehany jo(?)tanacs:
Képek:
- Ha muszaj kepet felraknod, butitsd le annyira, amennyire csak lehet (pl. 256 szinről 64-32-. . szinre)
- Ha nagy kepeket kell feltenned, szabdald fel kis darabokra (pl 100x100 pixelesekre; 4-5-9 kilokat viszonylag jol bir a halozat). Könnyű osszeraknı ne izguljı!
Ha egy elvaszto-csikra van szukseged, ne hasznalj sajat grafikat! Hasznald a HTML sajat parancsat!!!
Sokan nem tudjak, hogyan lehet "atlatszo" grafikakat csinalni (mint a brush-ok: ahol nincs semmi, ott a hatter latszodik). A megoldas: GIF89A, es "transparent" (pl. Image Studio lazan megcsinalja!)

Listák:
- SZERESD a tablazatokat! Lattam pár arlistat ami lenyegében valamilyen szovegszerkesztőben latott napvilagot: non-proportional fonttal volt megszerkesztve (ez az a tipusu betű, amelyben az "i' ugyanolyan szeles, mint az "m"), es a megnevezes/ar kozotti tavolsag ki volt pontozva. Jo ha tudod, hogy a legtöbben **proportional font**tal (pl postscript) böngesznek, igy a szovegszerkesztős tavolságok elmozdulnak, es a homepage-en olyan durvan neznek ki az ilyen "tablazatok', hogy az embernek sírhatnekja tamad... Erre jo pelda ez:
AMIGAonly#5.....cool ujsag
AO#6.....megcoolabb ujsag!
Ha minden igaz, még veletlenul sincs egy oszlopban a jobb oldali szoveg, pedig nalam a szövegszerkesztőben de jol mutat! Hat errol beszeltem... *(ha szoltal volna, kijavitom Courier-re akkor teljesen "veletlenul" egy oszlopban lett volna Hihihihi - Magic)*

Szerkezet:
- Csinalj egy egyszeru (par sor, OHNE grafika!) bejelentkezo oldalt, ahol feltünteted az utolso modositas datumat. Ezt az oldalt minden erdeklodo mindig letolti, es tudni fogja, mikor volt valtozas (cache miatt).
- Menu-rendszer! A különfele temak a főoldalrol könnyen elerhetőek legyenek, ne kelljen 20-30 oldalon atvanszorogni egy-ket infóert!
- A táblazatokat (amik gyakran modosulnak) ne szerkeszd bele a szovegekbe, hanem kulon oldalon tárold őket ("link"). Ezt neked is könnyebb atszerkeszteni valtozaskor.
- Kulon tema - kulon oldal! Ne irj bele egy oldalba mindent, mert esetleg megsértodik az, akinek egy-ket

Amit már régóta tudni akartál az SCSI-ről csak eddig nem merted megkérdezni...

infoert 5-6 kepernyonyi szoveget kell atbongesznie feleslegesen!

Reklám:
CSAK olyat irj az oldalba, ami 100%-osan legalis! Pl. ne ird, hogy *'Cool ray-tracelt animok ocsonl'*, ha még egy regisztralt stuffod sincs! Ugyanis kellemetlen meglepetesben lehet reszed... :(

Na jo remelem segitett eme leiras valamicsket. Ha valami question van, akkor tartsatok meg magatoknak, vagy emlezzetek el nekem!
Kellemes pokhalozgatast!

Udv: GOA
E-mail: yucca@szabinet.hu

Nagy(obb) tételben eladó nyers (írható) CD 900-1000 Ft/darab áron.
Érdeklődni lehet
VISONTA MIKLÓS úrnál
Tel.: ***202-39-82***
(délután)
vagy az AMIGAonly
postacímén:
Bp. Pf. 701/836. 1399

DERKO HW STATION

IGEN ELŐNYÖS ÁRAKON KAPHATÓK A KÖVETKEZŐ KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA 500-hoz:
- Action Replay MK3+ (3.17-es verzió, javítva, teljes leírással, a legmegbizhatobb és sokoldalúbb kártya)
  A500 1.2 vagy 1.3 kickstart verziokhoz 7 890
- Kickstart 3.0 (V39.106) 6 500
  Minden letező Kickstart verzió megvan!

Amigo 1200-hoz:
- FAST memória bővítő (1-2-4-8 Mbyte), 32 bites SIMM foglalatokkal
  (A SysInfo 2.21-szeres sebességnövekedést ir ki!) 9 000
- 8 bites hangdigitalizáló, mono (A500-hoz is jó) 3.500
- IDE-kabel (3.5 inches winchester illesztéséhez) csak 1.600

PC-hez:
- Action Replay 2.4 (új verzió várható) 8.000

Irj, ha bármi hardware erdekel, biztosan megegyezünk, és az is lehet, hogy időközben már bővult a választék!

Telefon: 291-2318

Levelezési cím: Bp. 1399 Pf. 701/673 Telephely: 1[illegible] rendelés telefonon

DERKO hardware DERKO publishing

Ennek a cikknek apropojat az adta, hogy csoda történt!

Nos, valoban csoda tortent mert egyszer csak megerkezett a varva vart SCSI-II kartya a B1260-as turbo kartyamhoz. Ertek meglepetések és ha ti is meg az AMIGAonly is ugy akarja most ezt megosztom veletek. Először is leszogeznem, hogy nem a kartya a hibas hanem en voltam tül naiv. De szepen sorjaban.

Tehat megerkezett a kartya. Mivel tanultam előző buzgosagombol igy most kivetelesen a lemezzel kezdtem. Ez egyebkent tulzott ovatossagnak bizonyult reszemről. Szoval megneztem a lemezt es nem talaltam semmit amit a kartya behelyezese előtt kellett volna tennem amely igy renben is van.

Meg mielőtt elragadtatnank magunkat (mi '060-as tulajdonosok) az SCSI sebessegere semmi hatasa nincs, legalabbis nem kene, hogy legyen a proci teljesitmenyenek mivel **DMA**-t (**Direct Memory Access**) hasznal. A gyarto (Phase5) egyebkent a kartya teljesitményet >7Mb/s-ben definialja amit meg eddig nem volt alkalmam kiprobalni (egyetlen pC sem van a környekemen amely ennel többet nyujto kartyaval lenne felszerelve, Mac-ról vagy netalan egy SUN-rol nem is beszelve). A Phase 5 egyebkent ugyanezt a kartyat szallítja a B1230-IV-es turbokartyajahoz is (kiprobaltuk B1230-IV-el is es sebessegre ugyanazt mutatta mint a 060-assal).

Mielőtt belefognank az SCSI lelki vilaganak marcangolasaba nem árt ha ejtunk nehany szot az installalásról is. Tehat vala az SCSI Kit. Valoban Kit mivel a gepet meg kell kissé bolygatnunk ahhoz, hogy uzembe helyezhessuk a ketyeret. Ha a gepunk original csomagolasban van, tehat a dobozaban akkor igen egyszerü a dolgunk mert csak a floppy alatti kis lyukba kell a D-25-ös csatlakozot becsavarnunk (csavar+csatlakozo+tarto lemez include!) a neki fenntartott helyre. Ezek utan a gépből, vegyuk ki a turbokartyat. Az SCSI kártyánkat annak tetejére kell szerelnunk, amelyet egy egyszerü uj mozdulattal realizalhatunk. Ezután a D-25-ös csatlakozo masik veget amely egy szalagkabelen keresztül jut el a floppy alol a kartyahoz, dugjuk ra az SCSI kartyankra. Az egyes pont amerrol a szalag kabel piros jelolese talalhato (nem a csatlakozo jelolese!) a RAM bovíteset szolgalo SIMM foglalat felől legyen. Ezutan ha akarunk tegyunk RAM-ot a foglalatba (ezt 1-128Mb-os modulokkal tetszőleges mertekig megtehetjuk!) teljesen mindegy, hogy milyen RAM ot teszunk ide eleresi időre nezve, sőt ha csak idéteszunk RAM-ot a Turbo kartya akkor is elindul, igy ha netán csak ketoldalas RAM-unk van es igy a Turbokartyara nem tudnank RAM-ot tenni ide azt tehetjuk es a Turbo kartyara pedig semmit

Ha ezen tul vagyunk helyezzuk vissza a turbokartya szendvicset a gepbe es indulhat a moka mara. Aki idaig eljutott és esetleg ra tudott csatlakoztatni nemi madzagot a D-25-os csatlekra, no meg meg egy SCSI egyseget is az komolyan remenykedhet abban, hogy menni fog a dolog. De igazan komoly eselye erre akkor lesz ha a radugott egyseg mondjuk egy wincsi esetén Amigas formatumúra (lehet masra is?) van leformazva. Ilyenkor megy is minden rendesen, DE ha megsem akkor olvass tovabb

Szoval nalam elsore nem ment, ezert leirom, hogyan tovabb. Meg mielott ketsegbe esnel (azert karomkodni szabad, az mindig hasznal!) nezd meg, hogy mindent menetiranynak megfelelően dugaszoltal-e. Ha igen meg mindig lehet az a hiba hogy el van zsirosodva a turbokartya és az SCSI kartya csatlakozasanal a turbokartya nyak csatlakozoja. Ezt a gep szedszedesevel, a kartyak szethúzgalasaval és némi tiszta szesz (nem szex!) alkalmazasával kikuszobolhetjuk. Az elzsirosodas adodhat abból, hogy ez az egyetlen felulet ahol a kartyankat eleddig megfoghattuk es most mar itt sem ezert el sem tudom kepzelni azt az embert (biztos, hogy ember?) aki az igy felszerelt kartyajat még könnyeden ki tudja szedni illetve be tudja rakni a gepebe (persze *mosojognak* a pC-sek nekik mennyivel könnyebb csak éppen nem mükodik lasd Plug&Play->Win95 stb. erre ismet az Amigas mosolyodik mert az öreg Amiga '85-ota Plug&Play csak mükodik!)

Szoval keszuljunk eme feladatra ugy fel, hogy csavarozo tudasunk igen meg lesz türaztatva Terjunk meg egy kicsit vissza a csatlakozo kerdesre. Nos, a csatlakozo akkor mükodik optimalisan, ha a csatlakozo kartyak egymassal parhuzamosak, vagy legalabbis alig ternek el ettől. Ez a kijelentesem egyebkent a gep alaplapja es a turbokartya között is fenn all! Esetleges dobozba epitesenel a gépnek legyunk erre figyelemmel. Ezen dolgok figyelembe vetelevel es kellő jatszogatas utan el kell indulnia a dolognak.
Ezutan kovetkezik a szoftveres problema, ha történetesen a wincsi amit az SCSI-nkre csomoztunk nincs leformazva Amigara es igy szeretnenk, hogy legyen! Nos, akkor a kovetkezőt tehetjuk:

Atolvassuk a lemezen mellekelt doksikat mind a ket nyelven(!) és kiszopjuk az ujjunkbol, hogy mit es hogyan. Először is a lemezmellekleten talalunk ket igen remek proggy-t. Elinditva azutan kiderul, hogy nem igazándibol mükszenek. Ha azonban megadjuk nekik a **Device name**-t akkor ma n mukodnenek csak hat a probléma itt kezdődik. A programok ikonjában be vagyon irva ket Device name is de mi, ezeknek ne higgyunk mert csak a szemunk kaprazik. A legbiztosabb kepet egy **Scout**-nak nevezett program segitsegevel kaphatjuk ha megnezzuk milyen taskok zabálják a procink teljesitmenyet. Ekkor kiderulhet a turpissag mert egyik ikonban megadott neven sem szerepel device nevü task. Viszont szerepel egy eleddig nem latott **1230scsi.device** nevü, es igen, felkialthatunk orómunkben mert rátalaltunk az igazira, legalabbis a device name-val kapcsolatban. Ezt beirva azutan mar mükszik minden.
Szoval a ket program feladata a következő lenne. **SCSIConfig3** nevü program olyasmi feladatot latna el mint a jo öreg **HDToolBox** csak ujabb es ebből kifolyolag komplikaltabb. Alapis dolgokhoz nem az igazi! Viszont SCSI eseten egy rakas plusz informacióval is szolgál. Helyette hasznalhatjuk a jo öreg **HDToolBox-unkat** is, csak az ikonjaba irjuk be az **SCSI_DEVICE_NAME=1230scsi.device** sort.

Lerovidithetjuk a kereseset ha beirjuk neki, hogy csak a 0-as egységet nezze meg. Ezt azert tehetjünk meg mert az Amigank 7 SCSI-egységet kezelne le és ha tisztaban vagyunk azzal is, hogy egy egysegre (kartyára) szintén hét eszkozt tehetnenk akkor belathatjuk annak okát, hogy miért boot-ol lassabban a gép és miert tart a **HDToolBox**-nak tovabb egy kicsit a keresgelés. Sajnos a Bootolast nem rovidithetjuk le igy de a **HDToolBox**-on segithetunk.
A másik program (**UnitControl2**) szintén nagyon hasznos lehet ha olyan eszkozokkel is/vagy rendelkezunk amelyek eltavolithatoak pl CD-ROM, SeaQest ZIP stb.
Ezzel a programmal kulönböző SCSI parancsokat adhatunk ki. A jogosultságát az alabbiakban vazolnam Van egy wincseszterunk, amit rá is csomozunk az SCSI-nkre es gerjesszuk az ujonnan felfedezett **SCSIConfig3** nevü programunkkal.

Megprobalnánk leformazni AFS-re de nem nagyon megy ez nekem ezzel a programmal es persze kimentettem az uj RDB-t a wincsire majd szokasos modon lereszetelte a gepet, viszont valamit elbaltazhattam, es emiatt a gep nem bootolt be mert amikor mountálta eme wincsit akkor volt a bug Ezert aztan meg a lemezig sem jutott el. Viszont ha lehuzzuk ezt a wincsit akkor mar minden ok, viszont akkor hogyan javitjuk ki a hibas RDB-t, mert bar az Amiga sok mindenre kepes, azonban arra, hogy lehuzott wincsire irjon meg ő sem
Nos megoldaskent tobb lehetőseg is kinalkozhat.
A legfantaziatlanabb ha elvisszuk pC-s baratunknak akinek meg SCSI-je is van es meghunyászkodva leformaztatjuk vele. De ez persze egy Amigasnak meg rossz almaban sem juthat eszebe.
A megoldas az, hogy tapot dugunk a wincsire de az SCSI madzagot nem. Egy másik madzaggal nem art ha leföldeljunk a wincsinket a gep hazához, ha muanyag akkor a soros, vagy parhuzamos port csavarja is megteszi. A gepet bekapcsolvan igy vagy ugy be boot-olunk. Nagy levegőt veszünk es bedugjuk a wincsibe az SCSI-t ugyelve arra, hogy lehetoleg eloszor a csatlakozo azon sora erje amely az egyest is tartalmazza azaz a paratlan oldal. Ha racsomoztuk imadkozhatunk egyet, hogy a statikus töltes ne vegezzen se a geppel se a wincsivel
Mikor ezen tul vagyunk indítsunk el a **UnitControl2** nevu programot es **Rescan** gadgetet megnyomva tapasztaljuk a wincsi-t. (ha ez sem Plug`n`play, akkor nem tudom mi az...) Ezutan mar rem egyszrü a dolgunk az **SCSIConfig3** al vagy a **HDToolBox**-al kijavitjuk a hibat es örulunk, hogy senki sem tudta meg az esemenyeket.

A lemezmellekleten talalhato meg egy par program amely ertelemszerűen hasznalhato Ezek között felfedezhető egy CD mountalasat segitő könyvtar. Nekem egy **Sony CD-U55S** sel nem mukódött a megadott mountlist Ha kijavitjuk a handlert barmi masra pl.: **CDFileSystem**-re vagy **CDRom-Handler**-re akkor priman működik. Viszont ha esetleg mar rendelkezunk atapi CD-ROM drive-val akkor a vele adott **CDrive handlert** haszonnal hasznalhatjuk. Ha a CD-ROM drive-unkon analog CD-t kivanunk használni az altalam kiprobált összes ilyen feladatokat ellato program kifogastalanul működött Koztuk a **GroovyPlayer** is. Ez alol egy program volt kivetel megpedig a **PlayCD** nevü.
Ezt azonban ne vegyuk zokon tole hiszen kimondottan atapis CD-kre van irva.

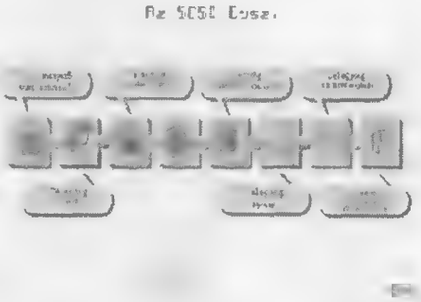
Tovabba adtak meg a lemezen egy programot pC-re formazott wincsik hasznalatahoz. Ennek hasznalata abbol all, hogy a programot CLI-ből elindítva a parametereiben atadjuk a Device nevet (**1230scsi.device**) valamint a ra csatlakoztatott wincsi (egyseg) ID-szamat es a proggy be mauntalja azt, nemi info kiirasa utan. (mukszik IDE-n is!)

Ha kutakodunk meg talalhatunk egy **Goodies** konyvtarat amely igyen nagy gyönyörüségemul szolgalt. Ugyanis ez a konyvtár az egyeb lomokat tartalmazza. **SCSIProgrammer.lha** - amely a programozoknak nyujt némi segitseget, scsitape lha - az SCSI szalagos egyseg lekezelésere (meg nem tudtam kiprobalni), valamint **scsiutilzuz.lha** - amely segitsegevel alanyonyszintü SCSI utasitasokat adhatunk ki vagy analog CD-ről tölthetunk le digitalis 16 bites raw adatokat, de ezt konvertaltathatjuk is vele 8 bitessé

A továbbiakban nehany SCSI-vel kapcsolatos dolgot irnék le. Az SCSI-t nem mostanaban fejlesztettek ki es igazából nem mikrogepekre. A kifejlesztesekor meg egy wincsi ara igen magas volt, a meretei nem különben. Termeszetesen tarolo kapacitasa már kevesbé volt nagy. Magat az **SCSI**-t (**Small Computer System Interface**) azzal a cellal hoztak letre, hogy periferiakat lehessen vele egy vagy több számitogéphez csatlakoztatni.
Tehat az SCSI onmaga megoldja a több gep egy periféria(ak) egy gephez, vagy gepek periferia(ak)hoz történő csatlakoztatasat. Maga az SCSI 8 bites adatbusszal rendelkezik (mint a parhuzamos port) de ezt több vezerlesi funkcioval ellátott vezetek egeszíti ki. Az SCSI lehetőseget ad primitiv de hardveres hiba ellenőrzesre is
Az SCSI busznak sajat utasításai vannak ezzel érhető el az SCSI gepfuggetlensege. Az előbb azert hangsulyoztam a periféria kifejezest mert az SCSI nem csak merev lemezes tarolot ill. egyeb adattarolót kezelhet hanem mas eszközöket is, pl.: Scanner, nyomtató stb.

Maga az SCSI leiras rendkivül nagy sebesseg eleresere teszi ezt a busz rendszert alkalmassa. Ez a sebesseg azonban csaloka, mivel a mi esetünkben sem a gepunk sem a perifériaink nem képesek ezt a sebességet igazán kihasznalni.
Persze nagygépes rendszerekben ez az állitás nem igaz. Ha jol tudom a **SUN** tavalyi modelljét dicsertek úgy, hogy már tudja a **20Mb/s** t a beleepitett SCSI csatolo. Nem art ha tudjuk, hogy a pC-ket leszamitva ez a rendszer igen elterjedt. Peldaul a Mac, a SUN, a Silicon Graphics gepekbe csak ilyen periferia kezelőt epitenek be es, nemigen ismerik az IDE technikat. Annak idejen a Amiga is SCSI parti volt de ez az A600, A1200, A4000 sorozattal sajnos kisse megvaltozott

Az SCSI-bol az idők folyaman kisse valtoztattak es igy kialakult az SCSI-II vagy a legujabb SCSI-III. Az SCSI valtozatok lefele termeszetesen kompatibilisek. Maga az SCSI megvalositas altalaban egy SCSI busz kontollerből es a szamitogép felől egy DMA (Direct Memory Access) vezerlő kapcsolatabol all.
Ha SCSI atvitel tortenik a szamitógep CPU-janak nem sok dolga akad. Mikor kijelölte a feladatot az SCSI kontroller és a DMA vezerlő elintezik a munkat a CPU-nak csak az adatok hasznalatarol kell gondoskodni. Ezert az SCSI busz sebességet nem csak az SCSI kontroller határolja, hanem a gepbe epitett DMA vezerő is
Egy SCSI buszon 8 egyseg vegezhet munkat. A buszra csatlakoztatott egysegeket az ugynevezett ID-juk azonosit amely 0-7-ig terjedhet Ebből kovetkezik, hogy a buszon mindenkinek sajat ID-je van. A buszra csatlakoztatott eszközök lehetnek kezdeményezők (iniciator) illetve celegysegek (target). Az iniciatorok többnyire az SCSI kontrollerrel rendelkező szamitogep(ek). Maga az SCSI gondoskodik arrol, hogy egy buszon tobb kezdemenyezo is tudjon működni



A busz lehetseges elrendezeset a mellekelt abra szemlelteti. Termeszetesen ahhoz, hogy a rendszer működjön nem kell az összes egysegnek a rendszerben lennie. A minimalis kiepites egy iniciatorbol es egy target egységbol all(hat) Az egysegek a buszra parhuzamosan csatlakoztathatoak. A busz ket veget lezaró ellenallasok zarjak A lezaro ellenallasok szabvanyos erteke 132 Ohm, tipikus ertekuk 100 Ohm A vonal lezaras lehet aktiv illetve passziv Az aktiv lezarast altalaban az SCSI-II egysegek hasznalnak mely erteke tipikusan 110 Ohm, bar ezekben az egysegekben beepitve talalhatoak, es egy jumperrel aktivizalhatjuk őket ha a busz utolso eleme az erintett egység.

Az SCSI busz hossza nem haladhatja meg a 30 métert, és ket egyseg között a 6 métert. Azonban a nagyon gyors egysegek hasznalatakor minel rövidebb kabeleket hasznaljunk (3m maximum). Ha nagyon kevés egyseget hasznalunk es a kabelezes rövid altalaban nem kell különösebben foglalkoznunk a lezarassal. Ez természetesen keszulekfüggö.

Az SCSI szohasznalatban talalkozhatunk tovabba a **LUN** szoval (**Logical UNit**) ez az iniciator logikai cimet jelöli. Az SCSI ezt 3 biten tarolja (a BLIZZARD SCSI Kit-je a 0 LUN-ra van gyarilag beallitva)
Az SCSI egysegeken talalhato jumperek a kovetkezőek lehetnek; A0, A1, A2-vel az egyseg ID-jet állithatjuk be, a 2-es szamrendszer logikájának megfelelően (lasd tablázat)

```
ID | A0 | A1 | A2

 0 |
 1 |
 2 |
 3 |
 4 |
 5 |
 6
 7

(O jumper nyitott, X zárva)
```

A PE feliratú jumperrel engedelyezni ill. tiltani lehet az egyseget. A PA jumperrel a paritas kezelest engedelyezhetjuk, ill. tilthatjuk. A paritas ellenorzes a leg egyszerübb modja az atvitelı hiba kimutatasanak
A mai SCSI vezerlok mind hasznalnak paritas ellenörzest, ezt csak régebbi vezerlőknel hagytak el, vagy tettek ki/be kapcsolhatová.
Ha az SCSI buszon egy egysegnel ez nem jol van beállitva a rendszer megszedülhet. A TE a busz lezárasáról gondoskodik (altalaban SCSI-II egysegeken) ha az egyseget legutolsonak raktuk a buszra (legtavolabb a kezdeményezotöl) akkor ezt a jumper zarjuk.
Az SCSI-I eseten a lezarasrol sipp tokozasu (letra) ellenallas halok gondoskodnak, amelyek a busz csatlakozó kozvetlen kozeleben vannak elhelyezve Ezek lehetnek DIP tokozasúak is Ezek szabadon eltavolithatoak ha nincs ra szukseg ill behelyezhetoek Figyeljünk az ellenalas hálók egyes labára, hogy a megfeleő helyre kerüljön, amelyet egy kis festek pötty jelöl.

Az SCSI-I egysegek minden tovabbi nelkul hasznalhatoak SCSI-II kartyaval, azonban nehany esetben zavaro lehet a kezeles vagy a sebesseg

Oszességében az SCSI csatolo igen hasznos ha a gépunket videos illetve multimedias alakalmazasokba(ra) hasznaljuk. Ez altalában abbol adodik, hogy az SCSI merevlemezes tarolok gyorsabbak es megbizhatobbak mint IDE kontrolleres testvereik. Ez utóbbi állitast kissé felvaltani latszik a gyakorlati tapasztalat, miszerint a wincsi gyartok mostanaban ugyanazt a mechanikat szerelik mindket tipusu wincsijukbe. Vannak azonban olyan gyartok akik elediggy nem keszitettek IDE kontrolleres meghajtot. Ezek a gyartók altalaban a vastagabb penztarcakat irányozzák meg, cserebe nagy megbizhatosagot es igen nagy sebességet biztositanak eszközeik. A gyorsasagrol csak annyit hogy most mar oszessegeben az igy felszerelt gepem gyorsabban jatszik le animaciot wincsirol mint memoriabol (azert összességében mert termeszetesen memoriabol gyorsabb, csak ott eltelik meg némi idő az anim memóriaba töltesevel).

Masreszt nem igenyel nagyobb memoriat egy nagy animáció lejatszasa elviselheto sebességgel. A masik ok amiert erdemes SCSI-vel foglalkozni, hogy nem vagyunk az IDE korlatahoz kötve. Altalában egy SCSI egyseg inteligensebb mint IDE verzios tarsa(i)

Szoljunk a bugokrol is néhany keresetlen szot Szoval nemi nehezsegek merultek fel akkor, ha az SCSI kartyara tobb SCSI wincsit raktam es ezek kozott

próbáltam másolni, és a másoláshoz DOpust használtam.

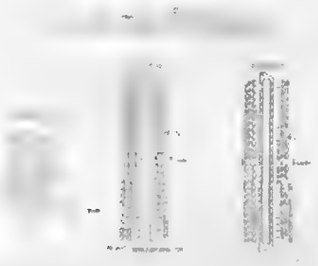
Nem feltétlenul az SCSI-ben lehet a hiba mert ha FMastert használtam akkor minden rendben volt. Akkor is hibatlan volt a működés ha IDE és SCSI kozott masoltam. Egyenlőre halvány lila gőzekém sincs, hogy ezt mi okozhatja.

Valószínuleg az, hogy a DOpus 512 bytenkent másol az az blockonkent mig az FMaster ezt úgy oldja meg, hogy elöszőr a memóriába olvassa es utánna irja ki, a blok méretet a szabad memoria adja meg, valamint valoszinü normal dos hivásokkal ellenben a DOpusszal.

Egyebként megbizhatóan működik, kipróbaltuk B1230-IV kártyával is es, sebességét ott is tartotta. A sebességről a SysInfoval keszült kép (a cikk elején figyel valahol...) hadd árulkodjon (a wincsi egy Quantum 1Gb Fireball volt).

A képen a wincsi amiatt kapta a "Not a Dos Disk" felíratot mert AFS redszerü. Annyit még hozzatennék, hogy ezt a wincsit A3000-ban is kipróbaltuk de ezzel a kartyaval a duplajára volt képes (Az A3000-ben egy WD SCSI-I-es alapú csatolo van).
A kartyanak szerintem további hátranya (bár érthető okokból), hogy csak külső SCSI csatlakozó található rajta.

Ezért rogtön megszerzése utan egy ilyen kábael beszerzése is szükségessé válhat. En jelenleg nem tudok egyetlen olyan helyet sem Magyarországon ahol ezt be lehetne szerezni. De ha meg is, a pC-s arakat figyelembe véve olyan 6.000 Ft körülire taksalom. Ha tehat valakinek nehézséget okoz ezen kábel beszerzése en szivesen segitek ebben, de sajat maga is elkészítheti, a mellékelt ábra szerint.



A kabel alkatresz igénye kb. 1.500Ft. A kabeleket attol függően célszerü elkeszíteni, hogy mire szeretnénk azt használni. A gépbe építhető SCSI egysegek szabványosan 50 polusú szalagkábel csatlakozóval szereltek. A külső egységek szinten 50 polusu de a nyomtatokról ismert centronics csatlakozot hasznaljak. Szóval ezt a csatlakozót kell a gep (az SCSI kartyával) összehozni.

Erre a feladatra 25 eres kábelt kell hasznalnunk. A bekötes ertelemszerü az azonos nevü pontokat kell egymással összekötnünk.

A kesz kábelt nem art alaposan átvizslatnunk, mert bar az SCSI sok mindent kibír (tapasztalat) azonban ezt nem szukseges kiprobálni. Ha valaki boltban szeretné a kábelt megszerezni es ott ahol a kártyat beszerezte nem kap, akkor talan egy Mac-os boltba nezzen be, mert ha jól emlekszem a régebbi, tehát nem PowerMac-ok ilyen D-25-ös csatlakozót hasznaltak az SCSI vezetgetésere.

Ezek utan remelem nem elvenni sikerült az SCSI-től a kedvet mindenkinek, mert a celom nem ez volt, sőt inkabb kedvcsinalónak szantam.

Mindenfelekeppen szerettem volna azonban a kezdeti kudarcaimat megosztani másokkal azért, hogy a fentiek ismereteben olyan biztos társat kapjon minden Amigás mint az embernek a kutya.

Bozó

A/BOX

*(Manapság minden AMIGÁs második szava az, hogy A/BOX. Aki még nem tudná, hogy mi is az, vagy nincsen róla konkét info-ja, akkor örülhet, mivel az AMIGAonly - Magyarorszagon utolsónak :-) - bemutatja a "készülendő" új csodát: az **A/BOX**-ot'!*
*A cikk már megjelent a pROMag 1. szamában, de a szerző engedélyével most leközöljük mi is, mivel egy phase5 ujságbol lett "ollózva", ezért többékevésbe hitelesnek mondható... - **Magic**)*

Ciao AMIGOS!

Rendkívűl jó híreket hallottam az AMIGA háza tájáról!!! A legkomolyabb jelenlegi POWER AMIGA gyárto a phase5 rendszeresen megjelentet egy csak AMIGÁS lapot, a "SHOW TIMES"-t, amiben rengeteg hasznos információ talalható nemet és angol nyelven egyaránt. Ehhez bárki ingyen hozzájuthat a phase5 cimen, ha üzen nekik ez ugyben..

Mostanaban kívannak megjelenni a piacon egy olyan szenzációs geppel, aminyen 12 évvel ezelőtt az A1000 lehetett!

*Az új gép neve A\BOX. A rendszer lelke egy PPC proci és egy **custom chip** az úgynevezett **CAIPIRINHA**.*

Most leirom a technikai jellemzőit:

- 64 bites RAMkezeles 2 modul esetén akár 128 (!) bit is lehet, a gyorsasaga is elkepesztő: 1.6 Gbyte\másodperc (!!),

-Kompromisszumok nelküli 64 bites processzor, 100Mhz-s adatbusszal (a p200-nal is csak 77Mhz!),

-2 darab 24 bites DMA egységű szabadon cimezhető es koordinálható benenet,

-4 darab 16 bites audio kimenet 44.1 Khz-s mintavételezessel, tetszőleges mennyiségú hangcsatora, ez csak a memória nagyságatól függ. Sample kimenet FM, AM hangok kezelése.

-2 független video kimenet, vagyis peldául 2 monitor, vagy monitor + genlock is csatlakoztatható rá. Az 1.-nek 220Mhz-s adatbusza van, a 2.-nak 135Mhz-s. (Ha minden igaz realtime tud mindket csatornán videót digizni...),

- 16 bites hang I\O műveletek, CD minőségbenm

- LCD kontroller a VESA szabvány szerint,

- PCI busz közepes I\O műveletekhez,

Ezenkívűl a gep ára tartalmaz meg:

- 1 GB SCSI-II vinchestert
- 150Mhz-s RISC processzor /64 bit/
- 16 MB RAM-ot
- 4-es sebességű CD-ROM*

És mindezt "csupán" 3000 DM ellenében!!!

Az új gépet 1997 első negyedére igérik. Az A\BOX-ot nem mostanába kell eladni a vásárlónak, mivel a gép 500Mhz-ig bővíthető.

A phase5 jelenleg 500 kissebb, nagyobb softvare fejlesztővel áll kapcsolatban igy a PPC-s gépek sem maradnak programok nélkül. A PPC-s gépek természetesen "lefelé" kompatibilisek vagyis minden eddigi program is hasznalható lesz majd rajta. Több ceg is bejelentette. a PPC-re optimalizált fejlesztését.
A jelenlegi A3000/A4000-nek is igértek PPC s bővítőket, amely tartalmaz egy 680xx processzort, es egy RISC604e xMhz-es processzort.

Akkor az árakról.

RISC PROCESSZOR	MOTOROLA	ARA (DM)
PPC604e/150Mhz	68060/50Mhz	1.830
PPC604e/150Mhz	68040/25Mhz	1.275.
PPC604e/160Mhz	68040/40Mhz	1.350
PPC604e/180Mhz	68060/45Mhz	2.100.
PPC604e/200Mhz	68060/50Mhz	2.500
PPC604e/200Mhz	68040/40Mhz	1.600

A porcesszorok a cegtől külön is megvásárolhatók, és az olyan kereskedőknel szerezhetők be, akik maguk összerakjak a 68040 vagy 68060-as processzorral.

Igy természetesen módosulnak az árak:

PPC604e/160Mhz	1.20
PPC604e/180Mhz	1.500.
PPC604e/200Mhz	1.850.

Azok, akik már vásároltak a phase5-től 040 v. 060-as turbókártyát vagy esetleg CybergrapX-ot azoknak extra kedvezmenyek is járnak:

PPC604e/160Mhz	68060/50Mhz	1.000.
PPC604e/180Mhz	68060/50Mhz	1.250.
PPC604e/200Mhz	68060/50Mhz	

Az A1200-es tulajoknak is ajanl PPC-s alternatívát a phase5, egy PPC603e személyeben. Ez azt jelenti, hogy a szemelyi szamitógepeknél elsőként az AMIGÁnak sikerult a dual-processoros rendszert megépiteni, es ez a gep a világon a leggyorsabb számitogépe a fenti kategóriában!

A phase5 1997 közepére igéri a 300Mhz-s processzorokat. Az AMIGA ismet az élvonalba került, igy van eselye egy pc iranyultsagú piacon ismet teret hódítani.

AMIGA RULES FOREVER!

ZeeNO

-+-

(No hát ennyi volt, amit illik tudni a PPC AMIGÁkról. Jelenleg úgy fest a helyzet, hogy mindenki ül, mint egy here es varja, hogy mit lepnek a kedves fejlesztő cegek..

Pedig nagyon sokan hirdetik magukat most, mint Power AMIGA gyártók... A phase5-ön kivül a PIOS, a VisCorp (???), a QuikPak...
Ez utóbbiról csak annyit, hogy szandekukban all a MC68xxx családot is fejleszteni (mint AMIGÁs bővitőkártyákat), amennyiben a Motorola hajlandó lsz a kooperációra. (ami nem igazán valoszinü...)
Pedig RuLeZ lenne egy 68080-as masina!!!

Vagy itt van a PAWS fedónevű laptop-AMIGA, ami egy 68060-as erőgeppel van felszerelve... A gond csupán annyi, hogy a 68060 akkora tapfeszt vesz fel, hogy a laptop nem tud akkuról üzemelni csak hálozatrol!!! Itt van egy laptop, ami helyhez kötött!!! Naccerű!!! Biztosan használni fog az AMIGA maradek kis jóhirének..
Nem baj, én azért már készitem a helyet a PPC proci(k)nak a gépemben...

Magic

Zenerendszerek Amigán

A zenerendszerek mukodésbeli felepitése, nagyon leegyszerűsitve, hármas szerkezetü
Elsö az inicializáló rész Itt lefoglaljuk a csatornakat, elökészitjuk a sample- es patternadatokat, elökeszitjuk a DMA csatornákat adatatadásra, rákapcsolodunk a hasznalni kivant megszakitasra etc Tehat az elökeszito resz addig tart amig a zene meg nem szólal

A masodik reszben maga a zene lejátszórésze következik. Itt hivjuk meg az előzőleg beállitott valtozokat adatokat adunk at a hangcsatornaknak, dolgozik a DMA, használjuk az elozöleg meghivott megszakitast
A lejatszo resz a zene megszólalasatol a zeneelhallgatasaig tart

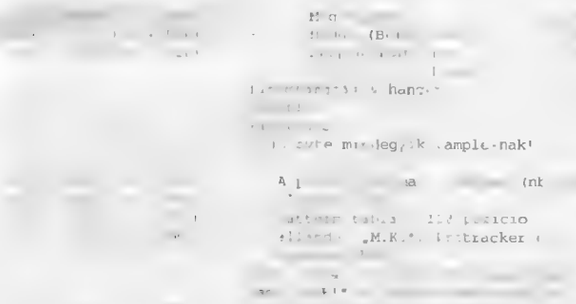
A harmadik reszben egyszeru dolgunk van Ebben a reszben ugyanazt csinaljuk mint az előkészitesnel csak forditva
A hangcsatornakat es a változokat felszabaditjuk es visszaadjuk a rendszernek a megszakitasok kezeleset is

Elöszor is nehany alaptogalom

SAMPLE = hangminta' lehet digitalizalt FM tipusu vagy AM szintetizalt vagy a kettő kevereke
PATTERN = Egy megszerkesztett zeneszakasz a szerkesztön belul. Hosszavaltozó (32-255 sorig terjedhet) 1 sor az összes csatornara kiterjedö1 hangadatnak felel meg Ez a hangadat tovabb bontva tartalmazza a sample szamat a hangmagassagát, es az effektadatot, ha van.) mint ahogy „szelessege is, amit a csatornak szama határoz meg A pattern csak adatokat tartalmaz, sample-kat nem!
SONG = maga a zene a „dal az osszes pattern adata Tehat a teljes zene hang- effekt- és sampleadata
SUBSONG – az amodul ilyen amelyben tobb zene is van es lehet lepkedni, vältogatni kozottuk!
MODUL = maga a zene tartalmazza a sample-kat, a patterneket, a song-ot. Mindez lehet egy file ban vagy kettöben - zenerendszertöl függoen
Az utobbi esetben a Sample kat es a Song-ot szoktak kulon file ban letarolni Összegzeskeppen a modul egy olyan adattipus amely a modulhoz tartozo zenelejatszóval lejatszhato maghallgathato)

Protracker és társai

Mit lehet elmondani a Standard-nak számitó formátumról, hiszen ezt marmindenki ismeri! Amigan alkottak de több geptipusra is alirtak (Mac Atari, PeeCee, Sun, Be8ox)
A modulokon kivul termeszetesen kezelt a song'-okat is. sok különbség nincs a PT NT, ST, StarTrekker modulok kozott legfeljebb az effekt parancsok ternek el. max 31 sample, max 127pattern hasznalhato Lassuk tablazatban



Különbsegek a többi tracker' között:

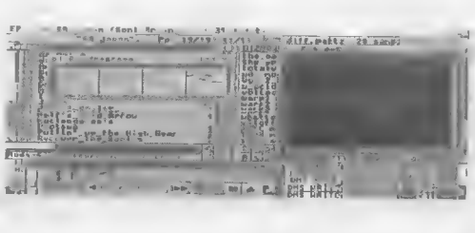
StarTrekker van 8 csatornas modja is, 31 sample
Noisetracker ugyanaz mint a protracker csak kevesebb az effekt parancs.
Old Soundtracker 15 sample, 4 CH
Soundtracker2 6 31 sample, 4 CH

PT clone-ok!

Tobb okbol is szukseg volt a Protracker rendszer megvaltoztatasara. A játek- es demoirók igy zeneiket biztonsagban erezhezhettek a kilopas(npp) ellen (Emiatt van több zenerendszer is!) A masik ok pedig az hogy szubjektiven minel szebben szolo, jobb minöségürendszert alkossanak Persze a modul hossza, a lejatszorutin memoriafoglalása, a lejatszasra forditott processzoido csokkentese is mind-mind az atiratokat surgettek

Ezekben az atdolgozasokban az a kozos, hogy forrásuk a PT/ST/NT modul és valamilyen konvertalas, tömörites utan használhatok az alábbi zenerendszerekben. Igaz, ez az atalakitas visszafele is lehetseges

(Tehat ezek akkor nem is atiratok hanem csak modulkonverterek??)



Mindegyikei nem veszem nagyitó alá hiszen olyan 40-45 féle letezik és naprol napra gyarapszik számuk Nezzunk nehany fajtát az erdekesebbek es a gyakrabban hasznaltak kozul

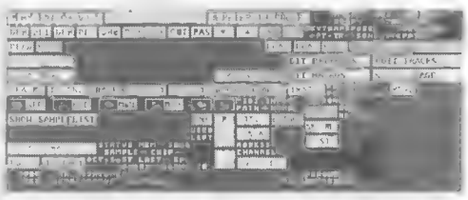
Vannak a tomoritett formatumok, ahol vagy a sample-k vagy a song van tomoritve,

ProRunner V1/V2, KRIS (Chiptracker), Moduleprotector, Noisepacker V1/V2/V3, Noisetracker packed, Noiserunner, Pha packer, Eureka packer, Channel Player, Polka Packer etc.

A masik csoport a relocalt es igy tomoritett tipusok.

Game Music Creator, Wanton packer, ACD1 packer, Unic Tracker 1-2, Laxity Tracker. - Nagyon hasonlitanak a Protrackerre az „M.K.' string is megtalalhato bennuk. Kisse eltolt a sample-k helyzete. IcetrackerST 2.6 egyik fajtaja, de nem hasznalja a specialis parancsokat (tehat nagyjabol annyit tud mint az Old ST!)
A lejatszorutinban egyes DMA ciklusokra várnak, és alejátszast is 3 - egymast meghivo - rutinra bizzak!
The Player-P40A/P40B/P41A/P50A/P60A/P61Aa: pattern mezot modositották es athelyeztek a modul elejerol. A Sample-k es a pattern is tomoritve van tarolva.
Promizer PM01/PM10c/PM18a/PM20/PM40A. lejatszorutin a modulban van, a modul relokalva
Tracker Packer V2.0/V3.0/V3.1 : A sampleadat a modul elejere kerult a pattern mezo pedig utanna -tömöritve
Power Music . A sample es a Pattern keztdeteket helyeztek át, majd mindkettöl delta tipusu tomoritessel leröviditettek
XANN Packer : A pattern mezö el van tolva es a Sample-k is hátrább vannak a modulban es levannak tomoritve!
Amint lathattuk tehat majdnem mindegyik zenesz ember (democsapat) megcsinalta a saját zenerendszeret, es azt alkamaztak munkaikban Mas FM tipusu rendszerek

De, nem csak protracker és változatai leteznek a zenerendszerekközott Csak ugy felsorolas jelleggel nezzunk most meg nehány mas tipust is
Face The Music ' 8 CH, Sample bazisú zenerendszer A legjobb minöségü egy alap amigan a régi rendszerek kozul!
GMOD (Custom) ' Specialis zeneformátum. A modul tartalmazza a teljesen relokalhato lejatszorutint Jatekokban használjak. Subsongos, samplebazisú rendszer
EMS Samplebazisu zenerendszer 15 max hangminta, 4CH
IFF-SMUS Mint neve is mutatja, IFF sample-kból epul fel Ez egy olyan rendszer, hogy gyakorlatilag „realtime' epiti fel a modult.Tehát elöszor az Instruments: assign-bol betolti azokat ahangmintakat, amiknek nevett a „Song" - tehát maga az SMUS file tartalmaz - majd a beillesztés utan elkezdi lejatszania zenet. A lejatszorutint NEM a modul tartalmazza!
Egyebként igy viselkednek a Song-ok a PT/NT/ST trackerek esetében is csak ott az ST-00 assign-ban keresik a sample-kat!
Music Maker 1-4, 1-8 csatornas FM zenetipus Hasonlit a Face theMusic'-hoz **MED (OctaMED)** Teljo Kinnunen mester hatalmas alkotasa, melybol meg most is ki lehet hozni - nem is keveset! (Lasd OctaMED SoundStudio) Egy olyan rendszert alkotott ami teljesen kompatibilis az ST-PT formatummal (MED <-> PT konverzio is), tehat egy kibovitett protracker tipust keszitett Sample bázisú természetesen, de vannak már itt ún „Hybrid" sample-k is Van 1-4 (MED) 1-8 (OctaMED), sőt mar 1-64 (!!!) csatornás változata is MIDI-zhető! De tobbet nem is irok rola majd irkabb egy masik cikkben
Oktalyzer ' Az első 1-8 csatornas, hangminta alapu rendszer
TFMX : Chris Hulsbeck legendas zenerendszere 3 változata van
- TFMX 1.5, TFMX Pro
TFMX 7 CH
Ez az egyik legjobb a profi zeneszerkesztők közöthangzasban és felepitesben.
Sokkal szebben szól mint a Trackerek!!
Teljesen samplealapu rendszer a hangzást viszont a sample-k FM szintetizaciojaval éri el!



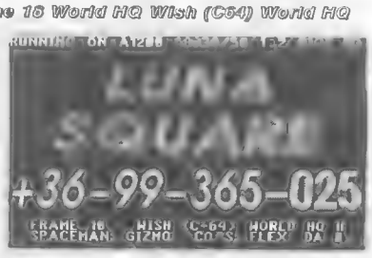
Subsongos! A zene (mdat) es a hangmintak (smpl) kulon, tomoritett file-ban vannak letarolva (lasd Turrican, R-Type zenei)QuadraComposer1.0-2.0 IFF szeru bővitett protracker! max 254 sample, növelhető patternhossz
Vectordean hangminta alapu rendszer, FM szintetizaciós effektekkel Subsongos A hangmintak (INS) es a zeneadatok (SNG) kulon file-ban vannak letarolva
The Musical Enlightment : Nagyon hasonlit a Protrackerre, de mas az elfektkezelese
Art Of Noise Tracker Sample alapu rendszer AM szintetizacioval kombinalva Teljesen Protracker kompatibilis szerkesztesben is A modul hangminta adatain es csinálhatunk FM szintetizaciot 1-8 csatornas rendszer

A kovetkezo szamban Folytatjuk az AM es a multicsatornás rendszerekkel

GiZM0/Frame18
SpaceMan of The lUNa sQUARE

Luna Square BBS - Frame 18 World HQ Wish (C64) World HQ

SpaceMan: **GiZM0/Frame18**
Cosysops: **Flex/Frame18**
Da Biondie/Wish
Open time: **Every night 22-05**
da Numba: **06 99 365-025**
Running on **AMIGA 1200 slim**
Powered by **M68030 50 mhz**
USR Robotics Sportster V.32
115k2 baud lock 1.2 Gigz HD
4x Overdrive PCMCIA CD-ROM .



DriveConferences are: **Xtasy** (Private area) **Amiga Mania** (Hot amiga stuffs) **C64 Section** (hot demos, games, utilz, Tunes) - **Beat Box** (Modul zone) **Macintosh Warez** (utilz, games) - **Distro sites** (Hungarian grups distros) **Coders Heaven** (coders utilz, sources, languages) - **Board utils** (Ami/X and DD doors, utilz)

SCENE-LIFE

Interview Clary / Drifters^CRUX-szal

Mindenki, ha computeres fickórol vagy programozorol hall, gyakran egy 6 dioptriás matek zsenire gondol, aki napi 25 orat ül evés, ivás (bár ez utobbit nehezebben tudom elkepzelni) nélkül a gépe előtt és majdnem szinvinfarktust kap áramszünetkor.

Meg anno '95-ben olvashattatok mar a GURU-ban a **Tsunami/VD** el egy fenomenalis interjút, es most sikerült elkapnom (marmint egy interju ereieig ;)) a másik nem kepviselőjének az egyikét is, aki történetesen a vilag leghíresebb (?) női codere a scenen: **Clary.**

Tehat most először, elsőként itt az AMIGAonly hasabjain olvashatsz riportot egy igazi joystickzabalo holggyel:

L: Szevasz Clary. Mindenekelőtt, bemutatkoznál esetleg az Ao olvasóinak? Mondj valamit magadrol... persze nem annyira az eletkorodra, mint inkább a mereteidre - termeszetesen a 'magassagodra' gondolok - lennenek inkabb az olvasók kivancsiak.

C: Jol van, eloször is talán azzal kezdeném, hogy nem hiszem, hogy nagymama korú lennék tehát nyugodtan megmondhatom; 23 éves vagyok, egy francia egyetemen tanulok, és az elsódleges hobby-m az Amiga (*na meg... - L***), de szeretek még lovagolni (***ugye mondom - L***) és moto-cross-ozni (***idén egyebkent "mar" harmadszorra törte össze a kocsiját, mert nem vett észre egy előzni tilos jelzest - L***).**

L: De terjunk vissza az Amigara (ha mar egyszer a 'magassagodról" inkább nem akarsz nekünk beszelni) Mikor lattál életedben először Amigát? És ez talan szerelem volt első latásra? Továbba mi volt az, ami megfogott,mi kesztetett a szamitógépezesre?

C: Eloször 1989-ben láttam, egy Wild Copper és egy Budbrain demo-t (*az a toilettes - L***) Természetesen szerelem volt első látásra. Sosem fogom elfelejteni az elsöt.**

L: Szoval 16 eves voltál az elsőnél ;) (23-1996+1989 a gyengebbek kedvéért) Sok lany gondolja úgy, ha egy szamitogepes fickoról beszélünk, akkor az vmi gatlasos, visszahuzodo, szűz matekzseni lehet Te Is ilyesmit gondoltal mielőtt még nem érdekelt melyebben a szamitogep?

C: Ez pontosan igy van. Elhiheteted nekem, hogy egy számítógép-örült fiú bizonyára gátlásos, visszahuzódó szüz matekzseni ;), nem Lord? *(már nem, koszi ,) - L)*

L: Na de hagyjuk ezt a témat es térjünk inkább vissza az Amigara. Mit csinältál először a számitogepen? (persze a joystick nyujtotta örömökön kívül) Mindennel probalkoztal? (Ertem itt a rajzolást, zeneiest, kodolast) Vagy volt már valami konkrét celod mar az elejen is, hogy mire fogod majd hasznalni a geped?

C: Hát hogy öszinte legyek, nem igazán játszom (*szamitogepen - L***). Mint nagyon sok más kezdő, én is swappeiéssel kezdtem, hiszen ezt a legegyszerübb csinálni (***no... - L***), a levelezgetés pedig segít megérteni a scenét, és esetleg valami másra is motiválhat (***pl. hogy abbahagyd - L***). Aztán elkezdtem kódolgatni, de most már inkább rajzolgatok. Asszem ez valamivel nyugtatóbb és kevésbé bonyolultabb, mint a kódolás. Ám mégis, amit legjobban szeretek az az, amikor demo-kat csinálunk (***lásd demo = PPAnim - L***) a haverokkal: T0f-fal és Golden Hell-lel, mert mindig új, vicces ötleteik vannak, melyekkel az egész csapat (10 grafikus) munkáját végül sokkal kellemesebbé teszik.**

L: De terjünk vissza a Te scene karrieredre, hiszen ez a cikk most rólad szol. Hol (és mikor) gondoltad úgy, hogy Te is beallsz a scenerek köze?

C: 1994-ben, mikor is Sh0cker segitett megértetni velem, hogy mi is az és milyen is valójában a scene. És aztán egyre több csapattal (DreamDealers, Nova, Ram Jam) kerültem (*szorosabb? - L***) kapcsolatba.**

L: Tenyleg, ha már itt tartunk, milyen csapatokban voltál már eddig?

C: 1994-ben a NOVA-ban kezdtem, aztán 1995-ben jött az AXIS, akiket végül is azért hagytam ott, mert nem volt jó a kapcsolat a csapaton belül (*biztos nem volt eleg szoros - L***) és egyébként sem voltam elég jó egy ilyen névhez, mint az Axis. Jelenleg a DRIFTERS tagja vagyok, akikkel elég közel is lakunk egymáshoz (***pl Shocker a masik szobában! - L***) És igy a legkönnyebb demot irni... Csak, hogy bövitsem a tudástokat, a DFT tagok: Sh0cker (Lightwave, sysop, guides, Tekken master), Golden Hell (gfx, Imagine), T0f (gfx), Mulder (Lightwave, sysop), Seb (gfx), 242 (real3d, code), Mr Bluesky (code) (***<- ENNYI?! valahol az előbb, mintha aszonta volna, hogy 10 grafikusuk van. Valamelyikünk esetleg hiányzott a szamtanorákról az elemiben?! Na mindegy - L***)**

L: És mit gondol a barátod erről az egészről, a hobbydról? Nem feltekeny az Amigádra? .gy hallottam, van egy BBS-ed is, es mivel ennyi mindennel foglalkozol, egy csomó időt kell, hogy a számítógép előtt tölts, nem igy van?

C: Nem érdekel, hogy mit gondol. Azt csinálok amit akarok, vagy nem tudod, Lord? (*ez most nem köztéma ,) - L***) Egyébként nem töltök olyan sok időt számítógépezéssel, mint mások: atlagosan max. 1 órát egy nap. a DFT tagok meg segítenek mindenben, még a *BABY* (***ez a neve a bbs-nek - L***) futtatásában is.**

L: Itt a madarak azt csicsergik, hogy van egy húgod is, aki szinten imad Amigazni. Ez mar talán valami családi vonas nalatok? Gyakran dolgoztok együtt? Egyébként Ö mivel foglalkozik az Amigán?

C: Meglehet, hogy családi vonás, nem tudom. Mindenesetre gyakran rajzolgatunk együtt, továbbá segít a demok design-olásában is.

L: Na akkor mar csak 2 kérdésem lenne. Mik a terveid a jovőre? Te is esetleg atnyargalsz majd valami más platformra (PC), mint megannyi mas ex-Amigas csapat tette? (lásd Virtual Dreams) Es mit gondolsz az Amiga jovőjéről?

C: A terveim először is még több demo, meg Wild competition. Nem akarok más gépet venni, mert csak az Amiga a szenvedélyem és semmi más. Az Amiga jövőjét még majd meglátjuk. Küldtem pár kérdést a VIScorp-nak, remélem hamarosan válaszolnak is majd. De asszem az Amiga jövoje sötét, ám a 'set top box'-é világos. Mindenesetre az Amigával maradok Most es Mindörökké (meg azután).

L: Akarsz még esetleg így befejezeskepp nekünk, helyes magyar srácoknak mondani valamit ?

C: Mind csúnyák vagytok ;)

Lord

-+-

"pitypitypitypitypitypity....
....dring!...dring!...dring!
- Talált tárgyak osztálya, jó napot kívánok, miben segithetek?
- Elveszett valami!
- Igen,és mi volt az?
- A MAGYAR AMIGA SCENE!"

Sorry mindenkinek ezért a kis bevezetőért, de hát ez a helyzet (ami csaknem reménytelen is, nemcsak komoly!), nincsen SCENE.
Am mi azt szeretnénk, hogy legyen. Hogy miért? CSAK! Ugyanis, ahol scene van, ott 'elet" is van. (lásd eszakon a "vikingek')

A minap beszélgettünk erről Chris el PoWeR Team), es végül a fenti nagyon szom[illegible] következtetésre jutottunk.

Ezert a PoWeR és az AMIGAonly ünnepelyesen meghirdeti a "Feltámadunk!" fedőnevü scene-mentő akciót.
Ezen akció keretében csupán [illegible] kérünk:
- minden AMIGAonly és PoWeR olvasót, hogy ha van party Magyarországon, akkor arra el kell menni,
- minden coder-t, gfx-ust, muzax-ust (stb.), hogy ha party van, akkor ott compo is van, ahová nevezni kell (legalábbis illik),
- minden AMIGAs újságot, hogy ha party van, azon meg kellene jelenni "hivatalosan",
- minden AMIGÁval foglalkozó céget, hogy ha party van, akkor azt tamogatni kell (compo díjak...), illetve, ahol party van, ott "piac" is van, ergo lehet kimenni és ott árulni dolgokat,
- és vegül a fenti felsorolásbol mindenkit, aki úgy erzi, hogy tudna segiteni az AMIGA Scene ügyen, az ne habozzon megkeresni minket!

Mert lesz SceNest április [illegible] lejen (info a köv. Ao-ban - EFT b*meg, nem hi[illegible]!!!), és csúnya volna, ha ott csak 1 felkész AMIGA[illegible]s egy AMIGA intro "versengene" önmagaval...
Persze, mondhatjátok nyugodtan, hogy ha nincsen dijazas, akkor a kutyus sem csinál semmit (most nem AMIGA demo-ert GUS, meg VGA kartya szintűre gondoltam, mert az iufi).
Ez a mi dolgunk lesz, hogy valamennyire "normális" (legalább a party szintjéhez, illetve a resztvevő produkciók számához/minőségéhez viszonyulo) dijakat tudjanak átadni a legjobbaknak a szervezők.

Azért túl nagy nyeremenyekre ne számitson senki, az azonbanmar szinte biztos, hogy AMIGAonly előfizetest azt lehet majd nyerni!
(már ezert megerni, nem?)
No erre meg azért visszaterünk!!!

Mas. A k[illegible]szamban is folytatni kivanjuk a Scene Life rovatot, ha lesz, aki megirja!
Ezzel együtt egy proli demo-lógust is keresünk, aki a közeljövőben (elvileg) indulo demo rovatba irna nekünk remek cikkeket! (Azert mondtam, hogy profi, mert olyan cikket én is tudok irni, hogy itt van egy kocka, ami forog, majd lilás-elmosódott lesz lassan, s közben egy a[illegible]ut szerűségben repked...stb)
Nekünk viszont olyasvalakire van szükségünk, aki ismeri p[illegible]as effect-ek nevet (esetleg csinalt is már ilyet..) Várjuk leveleiteket/jelentkezeseteket!

Magic

LEVELEZÉSI ROVAT

Nohát itten vagyunk aszongya, hogy vagyunk aszongya...
Csordogálnak szépen-lassan a levelek a pf-unkba, nagyon érett már egy Ao levrov. csak nem volt aki megcsinalja (Magic lusta volt). Ezért ez egy kisse rendhagyó kezdés lesz, ugyanis az első részben az elmúlt 2 év terméséből fogok szemezgetni (főleg az ujsag tartalmával foglalkozókat emeltem ki),
mig a 2 részben az aktualis levelekre fogok némi(nemú) valaszt adni.

Még valamit előzetesen.. szerettem volna iderakni egy halom (egy kicsi halom) !edegradalo/fikazó/lesujto/stb. levelet is berakni. ilyen azonban a pf-unkra nem erkezett Ennek ket oka lehet:
1 Lenyelte a posta
2 Elfelejtettetek feladni

Arra, hogy ez a lap mindenkinek teccik, gondolni sem merek, mert face2face egy rakás kritikát kaptam/kapok az ujság miatt, miszerint:

Az #1. szám randa/rövid/nem lehet kapni, stb.
- A #2. szám még randább/tele van hibával/sz*rul lett nyomva, stb.
A #3 szam randa/van benne egy csik(!) stb.
- A #4. szam túl hosszu/tele van hejesirási hibaval/lehetne szebb is... stb
Az #5 szam túl rövid/ures/lehetne jobb is/sz*r...stb.

Haaat, valojaban az #5. szamra kaptam (szóban) a legtobb fuck-olast, de szerintem ez nagyreszt az olvasok "kvázi" elkapatottsága miatt volt. (Nem kellett volna olyan gyorsan lapszamot emelni! Ugye? *Nem kell nektek 64 oldal... 16 is eleg...* moroghatnék magamban, de nem teszem, mert valószínűleg senkit sem erdekel. Az ujsag - egy darabig még - marad 32 oldal, aztan majd meglattyuk!) - **Hát ez már megint nem jött be... az újság 36 oldal lett!!!**

No lassuk a medvét: (brum!)

<u>- egy regi motoros... -</u>

Sziasztok!

. Az ujsag nagyon tetszik. Engem az AMIGA MAGAZIN-ra emlékeztet, ami szintén egy nagyon jó ujsag volt Mondjuk a külsőt talan mégsem kellett volna atvenni, de megertem a körülmenyeket. Remelem azert majd sikerül valamennyire javitani a szinvonalon. ***[talán sikerült...]*** *Mit is irjak még.* ***[ez egy 6 oldalas levél 8. sorában merült fel a levélíróban...]***
(..)
Az első szam merete miatt is eleggé "felejthető", de azert abban is vannak jo dolgok (Emulátorok, Fraktalok tetszettek) ***[Figyelsz Kanóc ?!? :-)]***
A masodik számon mar látszodik egy erőteljes minosegbeli váltas ***[da melyik irányba???]****.*
(...)
A Mandelbrot-os cikket egy kicsit irhattatok volna sűrűbben, szerintem egy oldalt megsporolhattatok volna. ***[jogos, de siettünk]*** *A VR rovat engem nagyon erdekelne, ha azokról irtok, amiket tetszoroltatok az mar boven elég* ***[khhm, hát igan... az eddig ritkán sikerült]****. Az AMIGADOS cikk szerintem nem sikerult valami jol.* ***[szerintem sem, de ez van...]*** *Egy teljesen kezdő szerintem nem sokat ertett meg belole. Meg elmélet helyett inkabb gyakorlatiabb peldakat kellene bemutatni.*
En pl mindig felkapom a vizet amikor valaki egy SCRIPT file-t akar elindítani. Ahelyett, hogy EGYSZER beállítaná a file flag-jai között az S-t ***[gyk.: script, lásd icon information/RAMIGA + I]*** *MINDIG beírja ele, hogy EXECUTE, a lamer-ebbik meg az EXECUTE-t át is nevezi E-nek. Szerintem az ilyen problemakkal kellene foglalkozni.*
(.)
Az Intel Outside cikk tetszett, de abban is van egy kifogásolni valom. Az ilyenekkel csak akkor lehet elerni valamit, ha csak megdönthetetlen igazságokat ir ilyenkor az ember. ***[Az észrevétel jogos, a különböző teszteken kívül minden ilyen téma SZÁMŰZVE a lapból... Ilyen cikket ne is küldjön senki...Robo-é ázért még lement...]***
(...)
A 3. szám a papír és a képek minőséget leszamitva már tiszta profi.
A zenerippeles es a programozás nagyon tetszik.
(...)
A vincsikről szoló cikk nagyon tetszett és nagyon örültem is neki, mert az ilyen emberektől is idegbajt tudok kapni, aki leállítja a ReOrg-ot.
(...)
További jó munkat és sok előfizetőt!

Üdv: Watt (Vörös Viktor)

<u>- a szalon-képről... -</u>

Hello Magic, ha már te vagy a leveliró-felelős

(...)
Jójjön némi epitő (?) kritika és vélemeny. Szóval az ujsag jo, szenntem nagyon kellett egy ilyen újság. Főleg azért, mert a felhasznalói progikhoz nem igazan van magyar dokumentum. Az AMIGAonly nagy segítseg.
Szivesen latnak az ujsagban egy részletesebb leirást a HDToolBox, a CED es a FinalWriter nevű progikról.
(...)
Most nemi (leepitő) kritika következik. Az újsagban egyetlen egy dolog nem tetszik ***[jó neked!]****! Megpedig az olyan kötő- és jelzőszavak amik nem illenek egy ilyen színvonalu újsag szókincsébe! (...) Egy újság megjelentetese felelősség, és nevelő ereje is van meg akkor is, ha szamitástechnikai szaklap. Pl.. a gyereket otthon a szep magyar nyelvre tanitják, aztan elkezd káromkodni. (...) Vagy olyat olvas a kis zseni, hogy a pc k**va sz*r, s teszem azt a haverjainak is elmondja... Ha ő az erősebb, akkor kisebb a baj, de ha nem? Továbba (ha már igy benne vagyok) mi van ha ezt a számtech. tanamak vagja a fejehez.*
[1. igaza van 2. intő RuLeZ! - OK. igazad van, de azt hiszem a különleges, és vulgáris szavak már limitálva lettek. A limit=0! A lavél persza mége ezelőtt iródott..]

Udv Balázs (Szombathely)

<u>- reklám-dömping... az volt! -</u>

Szia Magic!

(...)
Az AMIGAonly újsagot eddig tenyleg nem nagyon ismertem, csak hallomasból. Azt hittem ez is olyan lemezújsag, mint a POWER, de ezek szerint nem.
(...)

Üdv Péter (Győr)

<u>- A HAmUs-ról... -</u>

[Kapjuk a leveleket ezerrel, amelyekben HAmUs kérdőív hegyek vannak (Ao4 típusú), s ez nem is baj... sőt jó. DE! Ha valaki kitölti és neaggyisten el is küldi a kérdoivet, akkor legalább valami valid info-t írjon le. Viszonylag sokan eltalálják (szerencsére), hogy milyen proci(k) van(nak) a gépükben, de mégis aggasztóan nagy azoknak a száma, akik alap 1200 + 14 MHz 68020 (nem EC) + 2 MB RAM vagy esetleg <u>68030 (!) 14 MHz + 2 MB RAM</u> config-ot tüntetnek fel.
Tehát egy alap A1200-ban 68EC020 van. A 68020 és az EC között csupán annyi a különbség, hogy az EC nem tudja a 32bites memóriacímzést. MMU a 68020-ban sincsen! El kellene már egyszer figyelmesen olvasni MINDENKINEK az AMIGAonly 3. számát. Na!
Egyébként továbbra is várjuk a kérdoiveket... Es Thx az eddigiekért!]

<u>- És a jelen (egy friss levél) -</u>

Tisztelt cim!

Arról értesítem önöket, hogy a POWER című lemezújságban raakadtam a cimukre.
[Jajj! Ez eléggé fenyegetőleg hangzott! ÁLLJ! Ezentúl megkérek mindenkit, hogy nem magázzon minket. Nem vagyunk mi sem öreg/tisztelt/hires emberek. (Mármint én nem vagyok. Már meglnt ez akirályi többes...) Egyrészt mert hogy néz ki, másreszt mert rém idétlenül érzem magam, mikor egy x éves ember lemagáz. Persza nem, baj, de inkább felajtsük el. Ezek után marad a Hello, Hi, Szia stb. OK???] *nagyon megörültem, hogy végre ismét lesz Amigás ujság.*
(...)
En egy A500-as tulaj vagyok. Sok mindent szeretnek hozzá, de sok mindent nem tidok még a gepről. szakkönyv, újság, informacio hijan. remelem sok mindenre ad segítséget újsaguk. Sok leiras, felhasználói program kezelese, ismertetése jol jönne Nem tudom, hogy egyes felhasználói programok miért nem futnak a gépemen.
Memória hiány, processzor igény, stb Szoval szivesen olvasnek úgy programokról, ami leírja a hardware igenyt is. ***[szoktuk, de ezentul megpróbáljuk rendszeressé tenni!]*** *Es nem esek olyan csapdába, hogy olyan proggit veszek, ami csak AGA-n fut, vagy A4000-esen. Ilyen kozlemenyeket mindig is hiányoltam. Igaz ami újsagom van az nulla 4 db CoV, 2 db Guru és az 1001 AMIGA könyv. Ez az összes segedelmem. Pedig feladtam jópár hirdetest AMIGAs könyvek vásárlása miatt. De nem kaptam ajánlatokat. Vagyis egy volt, de az túl drágán adta volna azokat. 1000-2000 Ft-om nincs egy könyvre. No de ez nem is ide tartozik. Kérem, hogy a feltett kerdesre valaszoljanak.*

Tisztelettel: Jancsek Istvan (Marcali)

[No hát e egy érdekes levél. "Személyes" válasz ment már rá postai úton, de mégis van egy ket közérdekú feszegetnivaló benne. Először is a legszomorúbb:
Magyarországon nem lehet AMIGAs könyvet 1000 Ft-nál olcsóbban kapni (másmilyet se nagyon...). Ha lehet egyáltalán. Az 1500 Ft-os AMIGA programozási könyvből (Aurum típusú) összesen 200 darab fogyott el... (nem nevezheto best-sellernek, pedig a könyv az jó... mi az hogy még nincsen meg???) Az A500 tulajokat igaz egy kisse elhanyagoltuk eddig, de hol vannak az önkéntes A500 rovat készitők? (1 db Rusy a kivétel, de most már ó is "lost in outer space!")
A lényeg, hogy az AMIGAonly "reklámozása" még mindig katasztrófális... valamit ki kellene találni...

Na bye legközelebb, addig is mindenki irjon mint gép...

Magic]

FIGYELEM MINDENKINEK!

*Megkerünk mindenkit, hogy ha cikket (vagy mar leközlendő dolgot) ir nekünk txt formatumban az naccerű es thx. érte, DE megkérjük, hogy feleitsen el mindenfajta space-val való pozicionalást, mert az újsag törtelesekor az ilyenek miatt szejjelsz*pjuk az agyunkat is (bocs, de ez az igazság!).*
Ugyanis az újságban non prepotional fontot használunk (kiveve a forrasokat), és egy CED-del berendezett szöveg úgy „szétesik" ahogy kell.
(lásd Goa cikkjében is van erről valami)
köszi! ***Magic***

Cyber Street

1144 Budapest, Ond vezér útja 25. fsz.
Telefon: 06-30-526-524

Amiga CD írás

24 órán belül!

CD-ről winchesterről akár hosszú filenevekkel is.

És a winchestered NEM KELL ITT HAGYNOD!

Nyitvatartás:

Hétfő – Péntek 13-18h
Szombat 10-13h

VISION FACTORY

Új és használt **AMIGA** számítógépek!

APOLLO, CYBERSTORM és **BLIZZARD** turbokártyák minden tipusú **AMIGA**-hoz!

Grafikus-, digitalizáló- és videokártyák, genlockok és hangkártyák!

EAGLE és **MICRONIK** /infinitív/ toronyházak ZORROII-III buszcsatlakozóval!

3D-s animációk készítése, videofeliratozás, komplett képfeldolgozó rendszer kiépítése!

Vision Factory Számítógépes Animációs Szolgáltató és Kereskedelmi Bt.

3531 MISKOLC, Thököly 22. 2/2
Tel./Fax: +36-46-357-596

Amiga Developer CD	Minden, ami a szoftverfejl.-hez kell	3440
Magic publisher	Finalwriter 4.0.+10.000 font (color,bmp, adobe, intelli stb.) +5.000 clipart, 150 nyomtatódriver, PasTex (300MB), WWW oldal szerkesztők, 100 old. könyv (4 db CD	9370
Colour library v1.	colorfontok,clipart,fotók (tif,pcx,bmp)	3240
Amiga mag' 96/9-10	animok,utilok,www-browserek stb.	1980
Amiga CD vol.3	600 MB animáció, kép	1980
Grolier encykl.	A TELJES amerikai akadémiai lexikon keresés szavak, témák LOGIKAI kapcsolatok alapján is, képek, hangok	9990
Media Clips	10 db CD BMP-kkel több felbontásban, CD-nként témakra bontva	5800
GIGA graphic	4 db CD tele TIFF képekkel,katalogussal	7330
Gif's galore	GIF formátumú fotók (5000 db)	3850
AMINET SET 1.(1-4)	minden, ami sw (util,játék,pic,anim,	7800
AMINET SET 2.(5-8)	forráskód,szövegek stb.) tömörítve, de CD-ről futtatható állapotban	7800
AMINET SET 3.(9-12)	UA MINT 1-2,+IMAGINE 4.0.,XIPaint 3.2., OctaMED5 TELJES, JOGTISZTA verziók!!!	8800
Perfect pictures	Több ezer GIF témára bontva	3200
Do IT!	Imagine,MorphPlus,DPaint V. workshopok, scriptek, scene-ek,animok,tutorialok	3975
Imagine PD 3D	Objectek,950 db 24 bites textúra stb.	4500
Turbocalc V2.1.	Táblázatkezelő 4 nyelven	3000
EPIC Ineract. enc.	Enciklopedia AGA + ECS, játékokkal gyerekeknek,képek, filmészletek stb.	8950
WORLD ATLAS	ami a neve...	3000
Animatic	többszáz anim,pl.: Eric Schwartz-	2860
The Kara coll.	PROFI color,ANIM(!)fontok,hátterek, animok,PPaint upgr.verz.,arexx makrók	9460
Nordpool	fotók, hátterek (többszáz ECS hatter SCALA-hoz!	5450
R-H-S color koll.	sok colorfont,színes JÓ! clipart,fotók	3850
BLUEBOX	886 db PROFI háttér	12000
LIGHTROM GOLD	A 3 LightROM-ból a legjobb 6000 object	9900
EROTIKUS CDk ORIÁSI VÁLASZTÉKA		1490-től

Mandalia	5650	Super party	2000	Chaos Engine	3490
3D 3D	3500	Superfrog	3500	Detroit Diesel	2970
Cardiaxes	3500	Dark ruinjes	2000	Dune 2	3490
Oh Yes, More Worms	3400	Trolls	1290	Fans Gates	9990
Horde	3400	Ultimate ody Quest	2500	Frontier	5500
Diggers/Oscar	1500	Marioooo	4500	M. Baldo's gold	1500
Frontier	5500	Super Starcast	4400	Nigel in the zoo	2990
Pinball 2	2990	Rise of the robot	3500	Simon 2000 AGA	3490
Last ninja 3	2000	Video creator	4500	Team 17 Coll.	4000
Legacy of Sorell	3000			Wing Commander	2900
Oldtimer	5200	Játékok floppy-n		Zool	1900
Skeleton crew	3000	Ambermoon	9900		

PC-PINCE • Sopron, Erzsébet u. 15. • 06/99 312-522

AMIGA szerviz

1077. Bp., Jósika u. 25.

Tel.: 351-56-56

AMIGA számítógépek javítása, bővítése, bizományi adás-vétele, hardware kiegészítők tervezése, készítése, értékesítése, egyedi igények alapján is, szaktanácsadás.

A500	512 kB SLOW RAM bővítő	4,900.-
A500	1.5 MB SLOW RAM bővítő	8,900.-
A500+	1 MB CHIP RAM bővítő	7,900.-
A500	HDD vezérlő + FAST RAM bővítő	10,900.-
A500	CHIP RAM bővítés alaplapon (+512 kB)	4,200.-
A500	CHIP-FAST RAM átkapcsoló	1,500.-
A500	Boot selector	1,500.-
A1200	Winchester telepítés installálással	2,700.-
A1200	Memóriabővítő (0 RAM)	Hívj!
A1200	PC táp átalakítás (táp nélkül)	1,290.-
	RGB monitor kábel	1,690.-
	RF modulátor	Hívj!
	Szaktanácsadás (1/2 óra után óránként)	1,200,-

Áraink az ÁFÁ-t és új áru esetén 1 év garanciát tartalmazzák!

Számítógépes grafikai szerkesztés, tördelés, teljeskörű nyomdai előkészítés.

BOSTON VERZ Bt. Tel.:06/20 341-478 Fax: 06/20 396-478

NYOMDA vállalja

színes és egyszínű kiadványok előállítását, sokszorosítását, egyéb nyomdaipari munkákat

GELLÉRT IPARI ÉS KERESKEDELMI KFT. 06/20 382-342

Unod már TV-n nézni a programok Hires/Lace screen-jét? Olcsó és jó monitort szeretnél az AMIGÁdhoz??"

TELETECH KFT

12" RGB monitor	6800 Ft
+ csatlakozó	750 Ft

MultiScan Monitorok:

13" MicroVitek	25000 Ft
14" MicroVitek	25000 Ft
14" Mitsubichi	30000 Ft

(Áraink a 25% ÁFÁ-t tartalmazzák!)

TELETECH Kft.

1148 Budapest, Angol utca 43.

Tel.: 2206391

Nyitvatartás: 07-14 óráig

AMIGA & Others

Computer

Gyöngyös
Vachot Sándor utca 30.
3200
Tel.: 06(37)317-613
Nyitva: 10-18

„Minden, ami AMIGA..."

AMIGA 500 - 1200 valamint CD^{32}, gépek, kiegészítők, programok, egyebek...

Kanóc

AMIGAonly #7. Preview:

- More New Games in action (legalább 10 oldalon)
- Felhasználói program-hegyek: (DirOpus 5.5 folytatás, WordWorth 6. vagy FinalWriter 6., HD Utilities, Terminal programs... stb.)
- Zeneszerkesztésről egy pár szó... (OctaMed Studio Rulez!)
- Programozás rovatok ezerrel... (Assembly, C, Arexx, Basic?, E?, Code Or Die!)
- Some important info a tömörítőkről
- Scene Life / SceNest előzetes (remélem jól írtam le!)
- A Maxon Cinema 4D még mindig folytatódik...
- Hardware Hacks (hogyan építsük AMIGÁnkat egy porszívóba...)
- InterNET / AmiNET (a szemed a NET-en legyen...)
- PoWeR rovat (soksoksok oldalon...)
- AMIGA-fan rovat (mi újság a konkurrensek háza táján?)
- Magyar lemezújságokról some pure info...
- Magyar AMIGA klubok tényekedéséről...
- Hány Board van még??? (HUNAMI BBS)
- Ha kell, akkor AMIGAonly FAQ is (kérdezzetek, kérdezzetek!)
- Fraktálokról valami új... (rettegjetek!)
- És természetesen AMIGAonly levelezési rovat! (Cool típusú)
- valamint egy nagy halom hasznosnál hasznosabb info!
- Továbbá bármilyen cikk amit beküldtük nekünk (jó egy teljes leírást azért nem tennénk be a w!ndóz 96-ról... olyat ne küldjetek!)

Várható megjelenés: április eleje...

AMIGAonly megrendelőlap

Megrendelem az AMIGAonly című remek magyar AMIGÁs újság következő 5 számát.
Az előfizetés díja: 1250 Ft (ami nem rossz ár, mert benne van a postaköltség is!)
Ha lehet, akkor olvahatóan töltse ki mindenki!

Nevem: .....

Címem: .....

.....

.....

Az újságban található csekket feladtam a pénzt befizettem.

Várom az AMIGAonly-kat!

.....
aláírás

AMIGA CENTER

PC AND MODELL 2000 Kft.

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel/Fax:+36 (1) 267-9037, 267-9038
Burning Line BBS: 228-2739

352-3576

AMIGA árlista

Amiga számítógépek:

Amiga 1200 Magic pack+HDD kit	94 990
Amiga 1200/850 Mb 3.d" HDD	124 990
Amiga 1200 Starter kit incl. MM300	129 990
Amiga 4000 Torony	Hívj!

Amiga Monitorok:

M 1438S 14"	77 990
M 1538S 15"	101 890
M 1764 17"	204 890

Általános Amiga kiegészítők:

Amiga egér Primax	2 990
Belső Floppy Drive (880Kb)	9 990
Külső Floppy Drive (880Kb)	11 990
M-TEC AT 500 külső HDD csatoló	19 990
Sony CD-ROM 8xi ATAPI	20 990
Sony CD-ROM 4xi SCSI	21 990
Genlock AX	44 990
Genlock AX-20	69 990
Genlock AX-25 Új termék!	89 990
Effekt generator GE-200	33-990
DigiLab V2.0	57 990
VideoTXT	11 990
Program DigiTon II. V1.0	4 990
DigiTon II. + Mono Sampler	5 990
DigiTon II. + Stereo Sampler	8 990
Midi Pro II.	5 990

Software-ek:

Aminet Set 3 (4 CD)	9 990
Aminet Set 4 (4 CD)	9 990
Aminet 15, 16	3 990
Amiga Developer CD V1.1	5 990
Light Rom 3	14 990
Lightwave Enchancer CD	6 990
The Light Works	7 950
Amiga Desktop Video	6 490
Amigo-CD VOL.2	4 990
Scala MM300	74 990
Scala MM400	99 990

Amiga 600&1200 Turbo és RAM kártyák:

APOLLO 620 68020/882 25 MHz 0-8 Mb-ig bőv.	24 990
Blizzard 1230/IV/50Mhz	44 990
Blizzard 1240T/ERC 68040/MMU/FPU	84 990
Blizzard 1260 060/50 Mhz A1200	164 990
Blizzard 2060 060/50 Mhz 68060/MMU/FPU	164 990
Blizzard 2040RC 040/40 Mhz 68040/MMU/FPU	104 990
Blizzard SCSI-II controller kártya	29 990
TURBO 1230 LC 68030/882 33 MHz	31 990

FPU-k és RAM-ok:

Motorola FPU 68882 PLCC 40MHz	19 990
Motorola FPU 68882 PGA 50MHz	24 990
4Mb SIMM RAM modul 36-BIT	4 250
8Mb SIMM RAM modul 36-BIT	7 375
16Mb SIMM RAM modul 36-BIT	15 625

Grafikus-, Video-, Digitalizáló kártyák:

Cyber Vision64/3D/4 Mb RAM	89 990
MPEG-modul a CyberVision-hoz	54 990
Cyber Vision64 4 Mb DRAM	119 990
V-LAB Motion	249 990
Pluto Genlock 20 Super-Video-Fontok	104 990
Neptun Genlock 20 Super-Video-Fontok	159 990
Sirius II Genlock	239 990

Amiga 4000 kártyák:

Cyberstorm 060/50 68060 CPU 50Mhz	219 990
Cyberstorm 040/40 68040 CPU 40Mhz	119 990
Cyberstorm Fast SCSI-II DMA controller	39 990
Cyberstorm I/O Modul	59 990
Toccata	84 990
Ariadne ethernet kártya	59 890

Amiga tornyok:

Amiga 1200 toronyház	•
Amiga 4000 toronyház	•

Egyéb szolgáltatásaink:

Feliratozó rendszerek, 3D-s animációs rendszerek kiépítése.

Faxinform: 267-9916/2222

AMIGAonly #5 ***1996 november***

Az **AMIGAonly**-ban minden magánszemély ingyenesen hirdethet. Üzleti célú hirdetés cégek részére is lehetséges. Bővebb felvilágositás a **267-9038**-as telefonszámon, minden nap 10-18 óráig.

•

Szerkesztő: Loss -Magic- István • ***Tördelés:*** Nagy -Louise- Lajos • ***Utómunkák:*** Szabó Attila
A kiadó és a szerkesztőség címe: Bp. VII. Wesselényi u. 21. • ***Telefon:*** 267-9037, 267-9038 • ***Főszerkesztő:*** Cserkuti Zoltán
Nyomás: *GELI ÉRT* Ipari-, Kereskedelmi Kft. (06/20 382-342) • ***Felelős vezető:*** Szabó Ferenc

HU ISSN: 1416-0196